読めば納得!! 新世紀ゲームマガジン

ジーエム

NO.07

FTBANK MOOK

定価980円

COVER SPECIAL

世紀末にRPGの大きな波がやってきた!!

2000年のRPG

2000年夏、RPG超話題作
RPGの紀元と歴史~時代を作ったRPG
全RPGリスト/RPGツクールGBで作るRPG
RPG Recommend/ネットワークがRPGを変える

ファイナルファンタジーIX
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
ペルソナ2 罰
グランディアII
エターナルアルカディア
マリオストーリー

L'Arc~en~Ciel vs TOMARUNNER
いろんな意味で史上最強のキャラゲー誕生秘話

キューティーグラフィックス特別付録
DOA2 レイファン、あやねオリジナルポスター

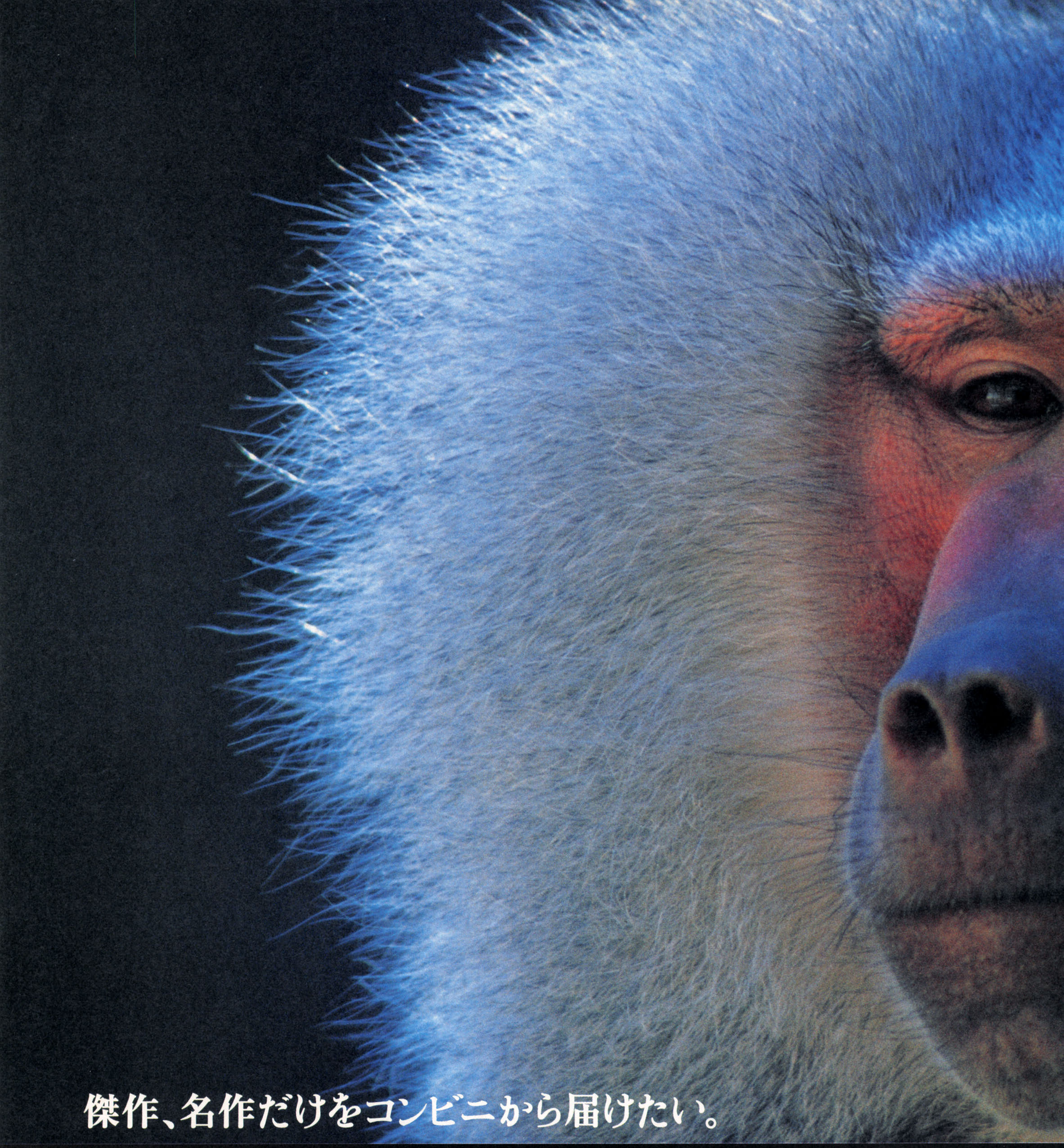
SPECIAL INTERVIEW アトラス・アートディレクター
金子一馬
「悪魔絵師のニヒリズム」

リニューアル新装刊

各機種別の売上、News、市場動向がみるみるわかる新コーナー
Game Market Log.
PS・PS2/DC/N64/携帯ゲーム機
Arcade/PC/アダルト




マネは、いけません。
GRANDIA II
グランディアⅡ
RPG
8月3日販売開始予定／6,800円
Let's become Derby Owner!
Hall of Fame
ダビつく
ダビつく ～ダービー馬をつくろう!～
ネットワーク競走馬育成シミュレーション
好評販売中／6,800円
ファイナルファンタジーⅨ
オリジナル・サウンドトラック
植松伸夫
8月30日発売予定／4枚組・3,689円
8/2より右記4チェーンにて
予約受付開始
限定仕様：FFオリジナル“デコボコ”マルチ・ケース
封入特典：天野喜孝イラストカード集（限定仕様のみ）／「Melodies Of Life」メロディー譜
ボーナス・トラック：白鳥英美子の歌う「Melodies Of Life」のアカペラ・ヴァージョン、コカ・コーラCF曲を収録!
SSCX 10043～6
※この商品は右記4チェーンのほか、全国レコード店でもお求めいただけます。
FamilyMart
上記4チェーンのほか
四国スパーでもお求めになれます。
※表示価格は税別となります。
※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。
※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もございますのでご了承ください。
"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
“Dreamcast”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
©アーマープロジェクト／バードスタジオ／ハートビート／アルテピアッツァ／エニックス ©2000 KOEI Co., Ltd. Made in Japan ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1998, 1999, 2000 ARUZE corp. All right reserved ©2000 スクウェア コンピュータグラフィックスムービー：©2000 スクウェア／スクウェア ヴィジュアルワークス イメージイラストレーション：天野喜孝 ©2000 GAME ARTS キャラクターデザイン／かのえゆうし ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 2000
DigiCube



デジキューブ 最新ラインアップ



ドラゴンクエストⅦ
エデンの戦士たち
RPG
8月26日販売開始予定
7,800円



真・三國無双
タクティカルアクション
8月3日販売開始予定／6,800円



激突トマラルク TOMARUNNER VS. L'Arc~en~Ciel
人間レース
好評販売中／4,800円



パチスロ アルゼ王国3
パチスロシミュレータ
好評販売中／5,800円



ファイナルファンタジーⅨ
RPG
好評販売中／7,800円

3カ月のゲーム業界が激しくわかる新コーナー
Game Market Log.

特別付録 デッドオアアライブ2 かすみ/レイファン極上ポスター

gM宣言 Neo

編集長 桑原修

1999年年初に創刊以来、まあなんだかんだと応援してみたり、意見してみたりしてきました。偶然だとは思いますが、その創刊の頃を境に、ゲーム市場は下降線をたどり、いまだもがき苦しんでいるように見えます。そう、ジーエムもいっしょです。瞬間的には、FFⅧ大ヒット、PS2発売、ポケモン世界的にブレイクなどプラス材料あったのですが、根本的に今は変革期で、さまざまなシステムが変わらなければ、世の中の、ユーザーのニーズに応えられないという状況になっているため、かえって業界の歪を浮き彫りにする結果となったりもしています。

そんな厳しい状況下ですから、メディアも積極的に変わっていかなくてはなりません。継続は力ですが、変革もまた力なり、です。リニューアルするということは、はっきりいえば、売れていないという証拠ですが、われわれは変わろうという気力を失ったわけではありません。ジーエムはインターネットと紙がリンクした総合ゲーム誌を目指します。それが今回の新装刊のキモなのです。

STAFF
編集長 = 桑原 修
編　集 = 石坂英作/岸田准一/近藤裕/西岡浩二郎/杉浦誉典/藤澤貴史
gMWIRE = 秋山 勤
編集協力 = 金子幸恵/鈴木久美子
ライター = 飯田REI/石田丈継/上野俊一/大地将/折原光治/小菅誠/篠田聡/渋谷哲也/戸塚伎一/樋口健介/藤林豊典/松坂愛/本澤徹
アートディレクター = 呉 幸子
デザイン = 呉事務所(呉 幸子/小谷中一愛/黒田 薫)
写真 = 大金彰/大屋哲男/鬼頭栄次/長谷川朗/森山大道/吉田 亜希子
SPECIAL THANKS = デジタルメディアナビゲーター編集部
ドリームキャストマガジン編集部
ザ・プレイステーション編集部
Gamespot編集部
広　告 = 青木香織/足立静香/坂田和香子/辻順一
販　売 = 中嶋和史
業　務 = 櫻井誠一
印　刷 = 大日本印刷

ジーエム CONTENTS No.07

COVER
gMマークデザイン＝TZ(金田隆顕)
ロゴデザイン＝呉 幸子(呉事務所)
デザイン＝呉 幸子(呉事務所)
COVER PHOTO＝ViVi Ornitier(ファイナルファンタジーⅨ)



新装刊!



新たなる千年紀への序曲

ファイナルファンタジーIX
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
ペルソナ2 罰
エターナルアルカディア
グランディアII
マリオストーリー
RPGツクールGB
Dungeons&Dragons
Wizardly
ROGE
Ultima
and more...

ファイナルファンタジーIX
ドラゴンクエストVII エデンの
ペルソナ2 罰
エターナルアルカディア
グランディアII
マリオストーリー
RPGツクールGB
Dungeons&Dragons
Wizardly
ROGE
Ultima





2000年のRPG

ァイナルフ IX
ラゴンク エデンの ち
ルソナ2
ターナル
ランディアII
リオストーリー
PGツクールGB
ungeons&Dragons
Vizardly
OGE
ltima
nd more...





コンピュータRPGの歴史はたかだか十数年。
しかし、ゲームが世に認知されるまでに
RPGが果たした役割は、決して小さくない。
とくに日本で。
しかし、テクノロジーが大幅な進化する昨今、
RPGなどのジャンル分け自体が陳腐化し、
新たな混沌のステージへ進み始めている。
その狭間である現在、
世紀末を祝うかのように、RPGの大作が
リリースされようとしている。
多くの人に感動を与えたRPGは
いまどうなっているのか？
現在・過去・未来をグローバルに特集する。

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

ハードの進化を超えるスピードで、次々新たなる試みをRPGというキャンバスにぶちまけ、ある意味RPGのハードルを高くしてしまったメーカー・スクウェア。ミレニアムに投入された最新作にして一桁台最後のFFは、ユーザーにどんな夢を見せてくれるのか。

PS/スクウェア/2000年7月7日発売/7,800円(CD-ROM4枚組)

ンタジードラマを楽しむ。



発売1カ月 FFⅨの評判は？

　2000年1月29日、パシフィコ横浜。スクウェアは2000年の戦略発表会である「スクウェアミレニアム」で、同社の主力タイトルであるファイナルファンタジーⅨ、Ⅹ、Ⅺを含む最新ソフトと、映画、そしてゲームとインターネットを結ぶPlayOnline構想を披露した。思い起こせば、FFⅦが発売されていた1997年頃、ハワイかLAあたりでⅧとⅨが同時開発されているという噂が流れ、「んじゃあ近いね」と、能天気に市場が青天井に広がる夢を見ていたような記憶がある。実際ⅧとⅨの発売間隔は1年半ほどになるが、同時開発といわれたわりには、それほど近くはなかった。それよりも、Ⅷが発売されて以降の、なんだかドローンとした市場はなんとかならなものか、と嘆いてみたり……。そういう意味では、この夏のRPG大作攻勢はホントに期待したいところなのです。

　それはさておき、FFⅨである。発売して1カ月が経とうとしているが、ユーザー諸氏はどんな感想を持ったのだろうか。巷で聞く多くの意見は、「ファンタジー路線復活はわかりやすくていいね」とか「大筋は王道で単純だけど、わき道が楽しめるから、そういう意味でも新しさと原点とが楽しめるよね」といったものが多いようだ。おおむね良好。

原点回帰は ファンタジーだけじゃなく

　そもそもⅨは、Ⅹ、ⅪがPS2という新プラットフォームでのオンライン展開をにらんだチャレンジとなるため、いろんな意味で区切りとなる作品だった。一桁台最後だし。そこを踏まえ、ハードの性能をフルに引き出すというグラフィック上のチャレンジではなく、あえてユーザーを再発掘するために「原点回帰」をテーマとした。だから世界観重視、キャラクター重視のファンタジーRPGとなっているのだ。さらには、もう1つ、スクウェアはパブリシティの手法でも「原点回帰」を試みた。プロデューサー坂口氏は、他誌でこんなことをいっている。

「昔は本当に詰まった時にだけ攻略本を見たものです。攻略本を片手にゲームする姿は、本末転倒。ユーザーコミュニケーションを大切にした状況を作りたいんです」（電撃王8月号より）

　とっくにみなさんは気づいていると思うが、FFⅨは極端に情報露出が少ない。これは、遊び方、パブリシティも含めた原点回帰を目指し、ゲーム誌に協力を求めたからなのだ。だからこの記事も発売以降に関わらず、攻略要素はいっさいない。そのことの良し悪しは、ユーザー自身が評価、判断するしかないのだが、はっきりといえるのは、FFⅨは面白い。だから協力しよう、と僕たちは考えているということだ。まだ遊んでいない人は、そういう状況もひっくるめてFFⅨを楽しんでほしいと思う。

2000年・夏。極上のファ



株式会社スクウェア　「ファイナルファンタジーⅨ」ディレクター
伊藤裕之

「Ⅸは、"原点に帰ろう"ということを制作のテーマにしたので、クリスタルが存在していたⅠ～Ⅴの要素が多く盛り込まれています。しかし、Ⅵ、Ⅶ、Ⅷの要素もしっかり押さえ、なおかつシリーズとしての進化を見せることができたと思います。簡単にいえば、（Ⅰ～Ⅷ）＋Ⅸオリジナルといったところです。また、いままでのスクウェアのさまざまなタイトルに加わっていたスタッフを総動員しているので、プレイ中に『むむ、これは!?』というイベント等に遭遇することと思います。ですから集大成ということではなく、いままでのタイトルあってこそのⅨと考えていただければ幸いです。"原点に帰ろう"というテーマ以外には、大きなテーマを設定はしませんでした。『生と死』だったり『苦悩』だったり『探求』だったりというのは、制作していく上でスタッフ全員が肌で感じていけばいいと考えていました。プレイヤーはそれぞれ価値観の違いがあるでしょうから、自分自身が感じたことがテーマということにしてもらえればうれしいですね。私自身、FFに関わったときは『おもちゃ箱をひっくりかえしたようなゲーム』を念頭に置いて制作しようと心がけています。1つのシステム、1つの遊び方に縛られることのない作りにしていけば、きっとそこで制作者が予想できなかったことをプレイヤーが発見してくれるに違いない、そう思うからです」





「FFⅨ」を楽しむための7つのキーワード

「原点回帰」を大きなテーマとして掲げるFFⅨ。その楽しさはたかだか数ページで語れるものではないが、際立った特徴を、強引に7つのキーワードにしてまとめてみた。物足りないだろうが許せ。



浮遊する大陸(?)へ向け、水飛沫を上げながら向かうバハムートらしき召喚獣。近未来の世界で出てくるよりも、こうしたファンタジー世界のほうがしっくりくる。

1 key word

ファンタジー

3Dに強いPSというハードを得て、FFはその特性を生かすかのように、Ⅶ、Ⅷで近未来、サイバーな世界観を追いかけていた。その選択は飛躍的に映像表現を向上させ、新規ユーザーを増化させたものの、反面、かつてのユーザーや、子供にはテーマが難しそうでなじみにくいといわれたのも事実であった。

そんな中、原点回帰の1つの結論として、今作は中世西欧の世界観・ファンタジーを舞台に選んだ。当たり前のようにお姫様、城、騎士、魔道士が存在する世界。ワクワク、ドキドキをも取り戻している。

近未来のFF



FFⅦ 現代を想起させる、近未来の大企業との戦い。その中に古代種というファンタジー要素もあった。



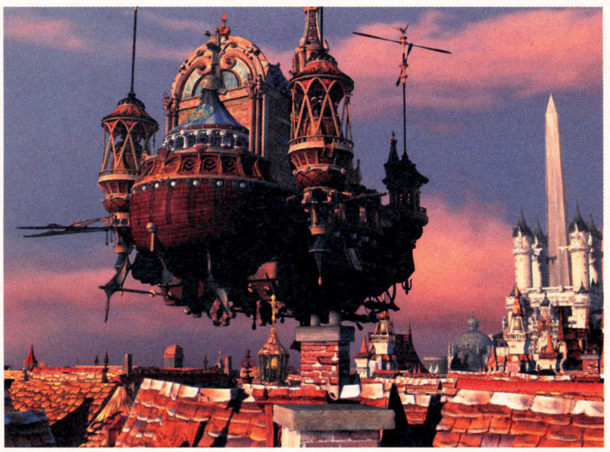
FFⅧ 現代より科学の発展した近未来サイエンスもの。魔女狩りというテーマにファンタジー性は残っているが。

2 key word

クリスタル

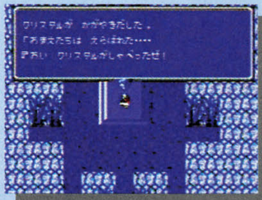
シリーズを通したFFのシンボルといえばクリスタル。Ⅵ以降はそれを想起させる違う象徴アイテムが登場したものの、やはりシリーズを通しての共通イメージ、核はクリスタルといえるだろう。FFにおけるクリスタルは、平和の象徴であったり、逆に世界を滅ぼすほどの力であったり、バトル自体に影響を及ぼす存在であったり、未知のパワーを含有する神秘の存在。しかもその謎を解くことが冒険の目的であったり、入手することがカギとなったりもした。

そういったところから考えると、Ⅸでのキーワードといえるクリスタルも、当然、シナリオの根幹に大きく絡み、それぞれのキャラクターの運命に大きく関与してくるはずだ。しかしそれは、ゲームを進めることでしかわからない……。



ただの柱か、それともクリスタルか? 劇場艇が浮かぶこの国の城にそびえるオブジェクトは?

シリーズの中のクリスタル



FFⅢ 光と闇という相反するクリスタルが登場。風のクリスタルの称号を与えられた4人の少年が戦う。

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

ロゴのなかにも……

FFシリーズのロゴには、共通してその作品の核となるテーマのビジュアルがはめ込まれる。たとえば竜騎士、たとえば彗星。だから当然Ⅸはクリスタル。たかが水晶、されどクリスタルなのだ。



IXのメインキャラクターは下の通り8人。もちろん主役格といえるのはジタンだが、IXの場合、ストーリー上、ATEなどのシステム特性上でいうなら、すべてのキャラクターが主人公ともいえるし、特定の主人公はいないともいえる。
ゲームはジタンの視点をメインに進むが、他のキャラクターを操作するシーンや、別の視点から物語を俯瞰する場面がたくさん出てくる。これまでのシリーズを見ても、FFは主人公だけのストーリーではなく、主人公を中心にした人たちのドラマといえた。それは今回も同様で、それぞれがバックボーンに支えられ、違う悩み、信念を持つ。この8人が、どのように物語をつむいでいくのか。複雑であればあるほど面白い。

3 key word 主人公



Zidane Tribal
ジタン・トライバル

Adelbert Steiner
アデルバート・スタイナー

Vivi Ornitier
ビビ・オルニティア

Garnet Til Alexandros 17th
ガーネット・ティル・アレクサンドロス17世

Eiko Carol
エイコ・キャルオル

Quina Quen
クイナ・クウエン

Freija Crescent
フライヤ・クレセント

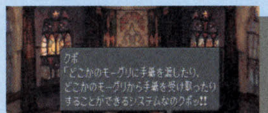
Salamander Coral
サラマンダー・コーラル

4 key word A.T.E.
アクティブ・タイム・イベント

ゲーム中に、他の場所で同時進行している出来事を覗き見ることのできるシステムが、このATE。名称は覚えなくてもいいが、ゲーム中にはかなり頻繁にお目にかかることになるし、選んだATEによっては、進行に影響が出ることもあるかもしれないので、ATEの役割自体は知っておいたほうがいい。
基本は冒険に必要なヒントや情報を得るためのシステムだが、これはいつでもどこでも見ることができるわけでなく、進行中、マークが点燈したときのみとなっている。あるていどプレイヤーにとっては受動的なシステムだが、パーティーの組み合わせや、見る順番によってはその後何がどうなるかはわからない。そこでどんなエピソードが披露されるかも見てのお楽しみだ。

セーブはモーグリで

街のどこかにいるモーグリたちがセーブのお助けをしてくれる。さらには、そういった街々のモーグリから預かった手紙を媒介にして、さまざまな情報を得るネットワーク(モグネット)システムも構築されている。





①ATE稼動。今は「ビビと夫婦」「クイナと売り娘」のイベントの2つを選ぶことができる。ここではクイナ編を選ぶ。



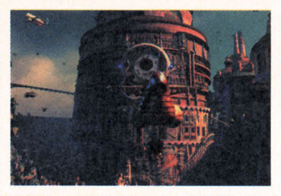
②お店でなにかを漁るクイナ。食べることが人生というキャラクターなだけに、なんでも食べ物に見えるのか。

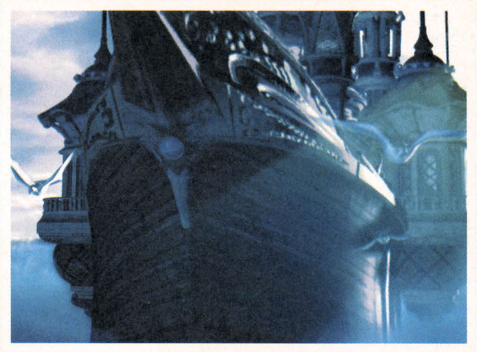


③衝撃の事実! クイナは食べ物はお金がかからないと思っている。さてはやたら育ちがいいのか、それとも……。



④案の定、お店の娘に盗人呼ばわりされる。しかし、クイナはこんなことじゃめげないんだろう。





劇場艇プリマビスタ

劇場付きの珍しい飛空艇。このまま広場に離着陸し、プリマビスタの上で演劇を上演できるという優れもの。アレクサンドリアの宮城での公演も、この飛空艇を使って行われているらしい。まあ、サーカスやツムライリュージョンみたいなものであろう。同じ飛空艇でも、美容艇、カラオケ艇、赤提灯艇とか登場するという噂も…(うそです)。

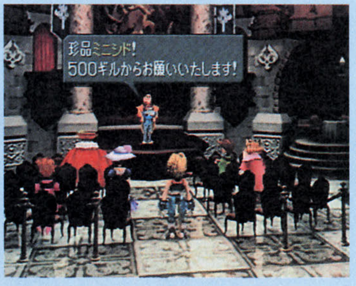
FFシリーズは、移動交通手段としての乗り物をたくさん生み出している。FCの時代から、上下左右をスクロールし、船や飛空艇を動かしていたし、さらにはチョコボというマスコットキャラクターも生んだ。友達と自分の進行度を比較するのに、どこの街までいったと確認するのではなく、「船持ってる?」「チョコボみつけた?」というのが、なぜかFFでは正しい姿だったり。あるいは主人公が成長した証としての乗り物(酒を飲む歳になった、みたいな)だったり。IXではさらに進化して、役割の違う飛空艇も出る模様。

乗り物

5
key word



シドは?



飛空艇といえば、それを操る技師シドを忘れてはならない。今回登場するのかどうか未確認だが、オークションの商品として、ミニチュア版のシドが出品されていることがわかっている。このオークションのシステム自体、ミニゲームなみに面白くてさらには実があるものだが、本物のシドにも登場願いたいところ。

チョコボは?

乗り物なのか、召喚獣なのか、シリーズを追うごとにその役割が複雑化しているチョコボ。それだけ利用価値があり、アイドル化している証拠ともいえるが、IXではチョコボとコチョコボが登場する。しかし、ミニゲーム的な遊びが出きるのか、はたまた乗れるのか不明。



本筋の部分はファンタジーの王道路線。さらには、その路線のイメージを崩さないような、さまざまなミニゲームが用意されている。そこで好成績を残したからといって、シナリオが分岐するとか、本筋に影響はないが、時間を費したぶん、楽しめるレアアイテムやヒントなどが手に入る。しかも、記録はモグネットなどで各地に報じられるのだから、やりがいがあるというもの。ストーリーだけを追うというだけではFFIXの楽しみは半分くらいかもしれない。ミニゲームをやらないってのはRPG道に反するのだ。

ミニゲーム

6
key word

なわとび

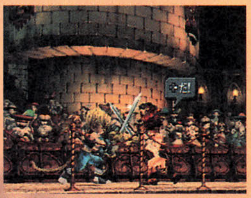






タイミングに合わせてジャンプするだけだが、意外と単純作業だけに持続は難しい。なわを回すスピードも当然変わるし。

チャンバラ







表示されるボタンどおりにすばやく入力できるかが評価基準。観衆、女王がその満足度でおひねりをくれたりする。

徒競争

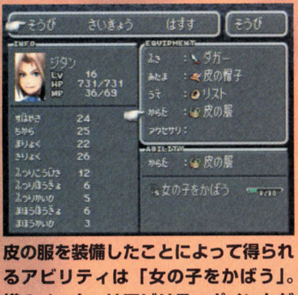






ボタンをすばやく交互連打して、走るスピードをカバオと競う。レベルの上がったカバオと勝負して勝つことによって……。

アビリティの一例



皮の服を装備したことによって得られるアビリティは「女の子をかばう」。横のメーターはアビリティポイントだが、熟練すれば装備しなくてもアビリティが使えるようになる。このアビリティは必要ないかもしれないが。



魔道士のつえのアビリティはファイアとアスピル。黒魔道士ビビが装備すれば有効なアビリティが表示されるが、他のキャラクターも同様に使えるわけではない。「弘法、筆を選ばず」というわけにはいかないのだ。

バハムート



オーディン



アトモス



召喚獣

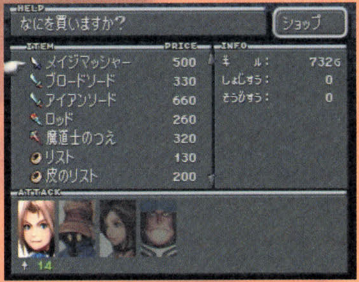




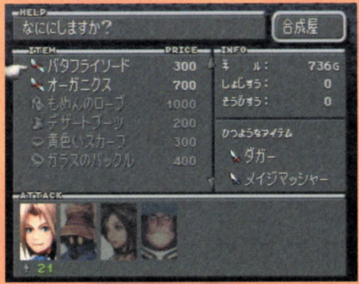
バトル途中に呼び出し、強大な力で敵をねじ伏せる存在、それが召喚獣。IXでもバハムート、オーディン、アトモスなどが出てくることは確認されているが、果たして素直に味方として召喚できるのかは未知数。しかし、その圧倒的迫力のグラフィックを見ると、「味方であってほしい」と願いたくなる。召喚士はどこに……上の写真を見ても不安になる。

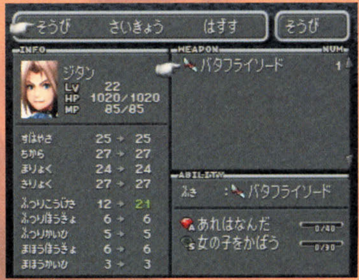
武器の合成











アビリティ、武器合成というのは、それぞれ独立したシステムではなく、相互に深く関わりあっている。武具の能力を引き出すのがアビリティならば、その武具自体を進化させるのが武具合成。合成した武具は、当然、新しいアビリティを発揮できる。しかも、合成したそれぞれの武具のアビリティを受け継ぐわけではなく、まったく新しいアビリティを持って生まれる。つまりは、逐一合成を試してみなければ、どんないいアビリティがついているかはわからないのだ。

7
key word

戦うこと

RPGのゲーム時間の1/3はじつは戦闘だったりする。とすれば、その戦闘が面白いか、そうでないかによって、いかにシナリオが秀逸だったとしても評価は変わってしまいかねない。

FFはこれまで、さまざまな評価をウケながらも、戦闘面で新しいシステムにチャレンジしてきた。今作では、基本のATBは変わらないが、キャラクターがいかに能力的に成長していくかという部分で、アビリティと武器合成というシステムが試みられた。マテリア、ガーディアンフォースのような煩雑さはないが、これも考え出すと奥は深い。そんなシステムといえるだろう。人は道具を使うことで成長するのである。



MaxHPと現在のHPの差をダメージとして与えるサガク剣。意味がわかれば名称も納得のスタイナーの秘技。



ジタンの秘技で敵の弱点を見破った後に、そのとおり冷属系魔法で攻める。コンビネーションとはそういうもの。



新たなる千年紀への序曲
2000年のRPG



この章では、FFⅨのファンタジー世界が少しでも伝わるように、FFⅨのダイジェストをランダムにお送りする。

「FFⅨ」の世界を旅する

城下町アレクサンドリア



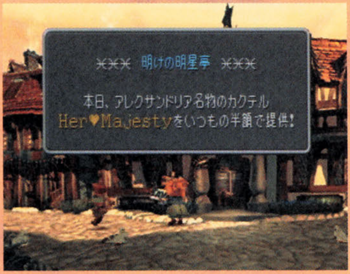
ＦＦⅨはシリーズの原点に戻り、中世西欧世界をモチーフにしたファンタジックな世界観を実現している。残念ながら、その物語の流れなどを明かすことはできないが、見ためでⅦやⅧと違う雰囲気になっていることは明確にわかるはずだ。

ここでは、ゲームの序盤にすぎないが、街中やフィールドで「こんなことが起こる!」というサンプルをいくつか用意してみた。「!」が出たら調べるといったチュートリアル的なものから、イベント、重要で不審な人物、はたまたストーリーに関係しそうなセリフ。1つの町でもさまざまな仕掛けやミニゲームが詰まり、なかなか本編を進めることもできないくらい楽しめる。そういったわかりやすい、おもちゃ箱的世界観を目指したとディレクターの伊藤氏もいっている。いろんなものが雑多に、そしてそれぞれが無駄なようで楽しい。それがおもちゃ箱の意味だろうか。だとしたら、その世界観は十分実現されている。

「!」マークを調べよう







街中で看板やアイテムを見つけると、「!」マークが表示され、そこを調べればさまざまな情報が手に入る。いろんな場所でいちいち○ボタンを押すというこれまでの煩雑な操作から、かなり楽になったシステム。あやしげな場所を通りかかっただけで表示されるから楽チン。苦労して探していないだけに、「1ギルみつけた」と出たとしても、もう許せるね。まあ、そんなのよりも、もっと重要な情報も隠されているんだろうけど。

ヘソクリ!?



「見つけた」ではなく「手に入れた」となるところが、ゲームらしくていいが、冷静に考えると罪は罪。慣れは恐いものだ。

ネコのイベント





アレクサンドリアの西南部で、飼い猫を探している少年と遭遇。ここで探すのを断るアホはいないでしょう。当然見つかれば、何がしかの謝礼はもらえる。こういうのは、ホントついででいい。ほかのイベントをこなしたり、探索する間の手慰みみたいなもので……。

手紙!?



人の手紙を盗み見るというのはワクワクするものだ。それが赤の他人のでもだ。ぜひ、回収させていただこう。

チケットで何を観る





街の中央部に位置するチケットセンター。いろんなチケットを取り扱っているようで演劇チケットもここで購入できると聞く。ただ、チケットセンターはチケットを購入するだけでなく、街の情報が集まる場所ともいえるので、利用する価値は高く。

ゲーム誌は「FFⅨ」をどう伝えたか

ゲームのプロモーションも原点を意識し、ネタバレ的要素の露出を押さえたFFⅨ。各ゲームは誌面でその趣旨を理解し、展開できたのか？

週刊ファミ通

■エンターブレイン
■毎週金曜日発売
■定価300円



初露出時に坂口プロデューサー、伊藤ディレクターなどにインタビューし、その後の情報公開の際にその言葉をキーワードとして引用しつつ各情報を紹介。発売が近づくと、読者の期待の声や、編集者の声などプレビュー的要素も入り出した。

電撃プレイステーション

■メディアワークス
■隔週金曜日発売
■定価490円



ある意味王道を行った。紹介要素をきっちり分類し、単純にわかりやすく噛み砕いている。写真の使い方やデザイン自体もわかりやすい。しかし、逆にいえば新規性にかけるというか、チャレンジ精神に欠ける。その精神が必要かどうかと置いとくが。

ザ・プレイステーション

■ソフトバンク パブリッシング
■毎週金曜日発売
■定価390円



イメージをもっとも伝えようと努力してた。毎回テーマを決め、シリーズとの関わりに言及。発売が近づいた段階で、ファンクラブ的コアユーザー狙いに走ったのは、奇をてらいすぎかもしれないが、ネタは、限界まで絞り出している。

攻略本を発行しない、専門誌のパブリシティは極力情報を抑える。このFFⅨの戦略がゲーム雑誌に与えた影響は大きい。Ⅷのときなど、無尽蔵の攻略物量合戦へと突入し、ある種ゲーム誌部数でも"FFバブル"が起こっていた。もちろんⅨのテーマである原点、そしてPlayonline構想というスクウェアの戦略はあるにしても、そうしたFFバブルの反省が、今回のパブリシティの基本となっている。これを受けて、ゲーム誌はアイディアの勝負へと変わった。本来雑誌はそうあるべきとは思うが、各誌そう簡単に変われるものでもない。各誌に試行錯誤が見える…。

霧・・・







大げさにキーワードとしてアピールされてはいないが、そこかしこで関連メッセージが出てくる"霧"という言葉。この世界には霧が蔓延し、それが原因でモンスターたちを狂わせているということがわかるのだが。

わがままいうな!



自分を支えてくれた人をすべて失った孤独な娘・エーコ。とはいえ、干渉せずに見守るってのは難しいぞ!

自分の無力に気づく



与えられた環境で暮らすことに甘んじてきたガーネットは、自分らしさとはなんなのかを自問自答する。

あるがままに食う



生きる喜びとはなんだ？ クイナにとってそれは"食"だ。もしそれが喜びじゃなくなったら……。そんなこと考えている場合じゃないとは思うが。

力がすべて



自分の拳だけがたよりの、格闘バカ。人に頼ることなく、孤独を愛していたが……。

騎士とは



自分が選んだ道を信じ、ひとときたりとも疑うことのない忠誠心の固まり。信念変らず。



これは何者!?



見るからにあやしい銀髪の男。パターンとしては、主人公のライバルとなると思われるが。



FFIXに見る「らしさ」と「試み」の邂逅

FFの歴史はチャレンジの歴史でもあった。今回、原点を取り戻すべく開発されたIXではあるが、そのなかでは、原点である「らしさ」と「試み」がせめぎあい、見事に融合することに成功している。これだけ売れて、しかもユーザーの評価も高いのは、こういった二面性にもあるのではないだろうか。







グラフィックからすでに安心を感じとれる

1年くらい、ゲームを遊ぶ時間も興味も薄れて、やっていない人がいるとする。そんな人に「最近なにか面白いゲームない?」と聞かれたら、あなたは何をお勧めするだろうか。これだけタイトルが氾濫している昨今なら、選択肢ももちろんさまざまなはず。しかし、多くの人は「今度のFFは面白いよ」と伝えるのではないだろうか。少なくともいま、そう思っている。

パブリシティ体制の是非はともかくとして、発表当初からFFIXはなぜか評判が良かった。それは、販売数ではスクウェア史上最高を記録したのに、意外と批判されるむきもあった前作FFVIIIとの対比から、期待値が高まったのではないかと理解できなくはない。けっしてFFVIIIが駄作だとは思わないが、学園ものテイストの恋愛ドラマがいつの間にか世界を救う話に転化しているという強引さや、ドロー、ガーディアンフォースといった新システムにいまいちなじめなかったという主張も、確かにそのとおりといえるからだ。

SFC時代から、演出や戦闘システムなどに圧倒的技術を駆使し、RPGという分野で突出した存在となっていたスクウェアは、いつしかチャレンジングすぎる技術者集団になってしまっていたのかもしれない。ところが、同じ路線であるはずのVIIは、PS参入第一弾というインパクトや、完全3DCG化という技術的な転換への期待、キャラの等身の加減などがあいまって、ユーザーにさほどの拒否反応は示されていないかに見える。

「原点回帰」を標榜するIXは、そうしたVII、VIIIの流れを無視して論ずることはできない。だから、それらしきかわいらしい等身のキャラクターを登場させたIXは、初手から「そうか、新しさは期待できないかもしれないけど、安心だな」とユーザーにも、僕らにも思わせることができた。

「原点回帰」とはいっても、すべてをファミコン時代にもどすことなんかできるわけもないから、あくまでイメージや世界観や、遊び方の根本を、今の時代のシステム、映像に乗せていこうということなんだと思う。実際遊んでみればわかるが、VIIやVIIIから受け継がれたシステムもちゃんと残っているし、アビリティや武器合成などの試みも備えられている。なのに、IXはホッとする感覚をプレイヤーに与えてくれる。ここがVIIやVIIIとはちょっと違うところ。



PlayOnlineとFFシリーズの未来

すでにインターネット上で実験稼動を始めているPlayOnline。スポーツ、音楽、マンガ、チャットなど複数のエンタテインメント・コンテンツを核にしているが、やはりゲームユーザーの興味はFFシリーズ。FFXは攻略情報をリンクさせはするが、従来どおりのスタンドアローンのソフト。11は完全にネットワーク対応で、不特定多数のユーザーとFFを遊ぶことができる。しかも日米同時、PS2とPCも同時リリースのつもりとか。

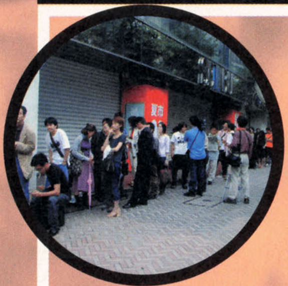
PS2はこの冬にドコモの携帯電話との接続が可能となるコネクタが発売となるが、これでPlayOnlineが万事OKというわけではない。やはりHDDやネットワークカードなどのe-distributionのできる環境が整うであろう2001年春以降に本格稼動となる。今月17日に行われた記者会見では「来年秋発売のFFXIを起爆剤にして、一気に会員数を200万人にまで伸ばしたい」とスクウェアは語っている。XIは夏じゃなかったか?というのは置いておくが、完全ネット対応となるXIは、店頭で数百円程度で販売され、PlayOnlineの月会費(500円)とオンラインゲーム参加料(月額1000円程度)を支払うという仕組みにしたいとのこと。ということは、オフラインでの遊び方はできないということになる。約1年後に、そこまで思いきったオンライン戦略に切り替えて大丈夫なのだろうか。さまざまな疑問や不安はあるが、業界大手のゲームメーカーのがんばりに、期待をしたい。



FFIXのプレイヒント、ミニゲームヒントなどが徐々にアップされているPlayOnline。WWW.playonline.comまで。

7/7 on Time

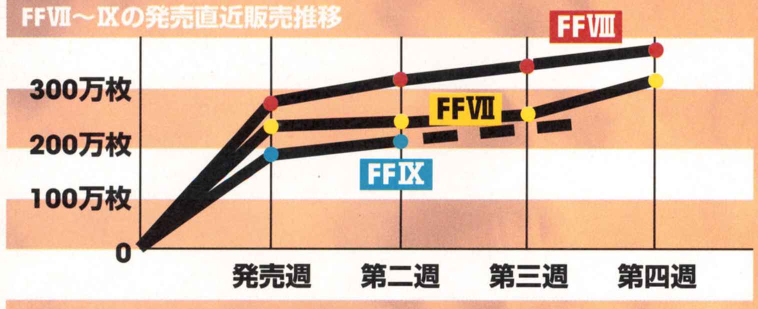
行列神話が崩れかけた日



開店前に近くのコンビニが販売開始し、そちらに流れる人もいたという。なんだか悲しいです。

FFといえば行列が名物という神話は、かろうじて保たれた(名誉なことかどうかは別として)。7月7日前日から秋葉原、渋谷、新宿を夜討ちした取材班は、その人数の少なさに愕然とした。たしかに今回はコンビニ扱い分が多いとか聞くが……。朝方になっても、その人数はさほど増えず、新宿・西口の「ヨドバシカメラ GAME&ミュージック館」の50人というのが多いほうではなかっただろうか。逆に、「なぜ行列作る?」という疑問もないではないが。

FFVII～IXの発売直近販売推移



累計販売実績

ファイナルファンタジー	約52万本
ファイナルファンタジーII	約76万本
ファイナルファンタジーIII	約140万本
ファイナルファンタジーIV	約144万本
ファイナルファンタジーV	約245万本
ファイナルファンタジーVI	約255万本
ファイナルファンタジーVII	約328万本
ファイナルファンタジーVIII	約360万本

ずらっと並んだFFシリーズ販売本数。回を追うごとに本数を伸ばしているというソフトは、ほとんど見当たらない。しかも、これらはリメイク版やイージー版、インターナショナル版を含まない数字だからすごい。一方最新作IXは、評判のわりに、現状ではVII、VIIIを下回るかもしれないという数字。はたして……!!

ファイナルファンタジーとは最後の幻想なり

ファイナルファンタジーっていうのは、直訳すれば「最後の幻想」だ。ただしここで「9作も続いてファイナルはねえだろ」というチャチャは却下する。1作1作が独立した作品であるFFシリーズは、常に毎回が「最後の幻想」であることを目指して、その時々の最高の映像、遊びやすいシステム、ドラマチックなストーリーを深化させていっている。そう考えると、FFらしさとは、常に究極を目指し、最後の幻想であることを意識するということになる。まるで「葉隠」のように。現在の「最後の幻想」であるIXも、きっちりとその思想を受け継ぎ、最新の映像ビジュアルやシステム上で、中世西欧の世界観を構築するという試みにチャレンジし、成功させている。これはまぎれもなくすべてを継承した、しかもまったく新しいファイナルファンタジーだ。

ただ、何か違う、何か温かみとか、懐かしさのようなものを感じるのは、FFらしいうえに、ファンタジーRPGらしさも内包しているからなのではないだろうか。意外とすいすい進むストーリー。しかし、寄り道しようと思えばいくらでもミニゲームやミニイベントはある。一本道ではあるものの、ストーリーを追いながらも宝探ししているような気分。自分以外の住人が確かにそこにいるような幻想。ファンタジーとはそういうことかも。僕の中では、早くも今年度最高傑作。さらには歴代FF最高傑作の地位をうかがうくらいの位置まできはじめている。クリアしたのは初期作品だけだから、よりそういう好みに合うのかもしれないが。早く原稿書きあげて、続きやりたいです。ホントに。







DRAGON QUEST VII®

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

度重なる発売日変更。でも「いいものを創るには仕方ない」とファンは待ち続けた。待ちに待った発売まで、あと1カ月。その前に「DQVII」とはどういう魅力を持った作品なのかを確認しておこう。この長い時間が、決して無駄なものではなかったと確心しつつ。

PS／エニックス／8月26日発売／7,800円（CD-ROM2枚組）

文・金子光晴









「ドラゴンクエストⅦ」ついに扉は開かれる!!

約一万六千枚。

それが、「ドラゴンクエストⅦ」(DQⅦ)に使用されたというシナリオ原稿の枚数である。一作目の時は二、三百枚程度だったというから、実に数十倍もの規模になる。

ハードもPSへと変わり、その結果として表現できることも増えたことになる。しかし、だからといって、「DQⅦ」は単純にスケールが大きいだけの作品ではないようだ。「DQ」の生みの親、堀井雄二氏はいう。

「RPGはシリーズを重ねていくと、町や城の数がどんどん拡大していって、遊ぶほうも大変ですよね。僕は以前から、町ひとつ城ひとつでRPGを作ってみたいと思ってたんです。『Ⅶ』のテーマは「天地創造」。自分で世界を作れるなら広いマップも楽しんで遊べますよね」(「電撃プレイステーション」vol・123メディアワークス刊より)

つまり、まずはたった一つの島から物語が始まり、その後主人公が新しい世界を発見し、創造していくという筋立てなのである。では、「世界を創造する」というのは、具体的にはどういうことなのだろうか?

「今回、マップコレクションシステムというのを採用してるのね。あちこちに石版が落ちていて、その石版を集めて、パズルみたいに組み合わせることで、その石版に描かれている島に行けるようになると。」(岡本吉起と電撃王編集部編「ゲームの巨人語録」電撃文庫より)

「DQ」といえば、新しいシステムを次々に導入してきたことで知られる。海外のRPGを日本風にアレンジした一作目。パーティプレイを導入した「Ⅱ」。職業の概念を取り入れた「Ⅲ」。また、「Ⅳ」では5章からなるオムニバス形式を採用し、「Ⅴ」では敵のモンスターを仲間にできるようになった。そして、「Ⅵ」では職業システムを発展させ、シナリオも壮大なものとなった。

「Ⅶ」のマップコレクションもこうした流れに沿うものだといえる。過去の作品でも〝ちいさなメダル〟を集めたりする〝集める楽しみ〟があったが、今回は〝マップを集める〟楽しさが味わえるのだ。

それにしても、CD-ROMというメディアに変わった今作で、逆に冒険の「舞台」を小さくしようという発想は面白い。これに関しては、アートディレクター眞島真太郎氏の興味深いコメントがある。

「最初、主人公の家の裏に行って、壷があった、花があったっていってたのが、気づかないうちにとてつもなく壮大な話になっていく――」(「週刊ファミ通」2000年6月2日号 エンターブレイン刊より)

植村直巳のような大冒険家でも、家の裏側や押し入れの中が最初の冒険の舞台だったはず。そんな小さな冒険を実感しているうちに、次第に大きな冒険へと繋がっていくのが、今作の物語である――。眞島氏はそう語っている。

約一万六千枚のシナリオ。

それは単に壮大な物語を用意するためだけのものではない。そこで旅をするプレイヤーが冒険する舞台として用意されたものなのだ。その冒険の扉は、8月26日に開かれる。

DQ世界には欠かせない鳥山明キャラ

ご存じの通り、「ドラゴンクエスト」からこの「Ⅶ」まで、キャラクターデザインはすべて鳥山明氏が担当している。「Ⅵ」までは鳥山氏が『ドラゴンボール』を描いていた時期でもあり、勇ましい感じのキャラクターが多かったが、今回は親しみやすいキャラクターが多く、最近の鳥山氏の作風が反映されているようだ。個人的には「Ⅵ」のキャラの方が萌えたけど……(いや、萌える萌えないは作品の価値と関係ないけど、あくまで趣味として)。ちなみに一番右のキャラが主人公。今作では主人公の日常を描くために、普通の少年を主人公にしたという。





「DQⅦ」を知るための4つのキーワード

「DQⅦ」とはどんなゲームなのか？　これまでのシリーズとどう違うのか？　氾濫する情報の海で溺れないよう、厳選した4つのキーワードで「DQⅦ」の特徴をまとめてみたい。





マップを回転させると…

主人公の見ている方向にある障害物の裏は、当然死角になる。そこに何かあっても通常は見えないわけだが、上の写真のように、マップをぐるっと回転させれば建物の裏にいた女の子を発見、なんてこともできる。

1 key word
3D画面

まず、一見してわかるのが、画面がポリゴンを使用した3D画面になったこと。これはハードがスーパーファミコンからPSへと代わったことによる大きな変更点だ。

前作までは斜め上から見下ろすような画面で、常に視点は変わることがなかった。だが、「Ⅶ」ではマップを360度回転させて視点を変えることができるようになった。つまり、プレイヤーの目からは死角となる部分も見ることができるのだ。

3D画面の導入は、単に見栄えを良くするという効果だけではなく、マップを回転させて建物の裏や物陰にある物や人を探すという新たなゲーム性も生み出している。今作ではこの機能を使った謎解きなどもゲーム中に登場するかもしれない。

ただ、客観的な視点だった前作では、方角が一定していて迷いにくいという利点があった。逆に、マップを回転できると方角がわかりづらくなって迷いやすくなる。そのため、上空から見下ろす視点で、町や城の全体像を把握することができるようになっている。一度全体像を頭に入れてしまえば、マップをぐるぐる回転させても迷わなくなる。

2 key word
会話システム
戦闘中、いつでも仲間と会話できる

「DQ」シリーズでは、〝主人公は一切しゃべらず、心理描写もない〟というのが鉄則になっている。それは、主人公はプレイヤーの分身であるという考え方からで、おそらく今作でもそれは変わらないと思われる。

だが、過去の「DQ」シリーズでは、主人公と共に旅をする仲間たちもしゃべる場面は少なかった。もちろん、その仲間が関わるイベントでは別だが、それ以外の場面ではめったにしゃべることはなかったのだ。

しかし、今作では「会話システム」を導入することで、いつでも仲間たちの言葉を聞くことができるようになっている。その会話の内容が、冒険を進めるヒントになっていることもあるし、何気ない会話で一緒に旅している実感が湧くものもある。ちなみに、仲間との会話部分のシナリオは、「Ⅵ」全体のシナリオに匹敵する量だというから、会話パターンの豊富さは推して知るべしだ。









戦闘中でも移動中でも「はなす」のコマンドで仲間と話すことができる。仲間の性格を感じさせるような会話で、一緒に旅をしていることを実感させられるだろう。

過去のシリーズでも〝ちいさなメダル〟を探したり、隠されたアイテムを見つけたりという楽しみがあったが、「Ⅶ」では「発見」という要素がより一層重視されているようだ。

例えば、前述したマップを回転させて物を探すというのも「発見」の面白さだと言える。また、ツボやタル、花などを持ち上げて動かしたり、調べたりできるようにもなっている。そうやっていろいろな物に触れることで世界との接点が増え、プレイヤーにとっては冒険しているという実感が増す効果もあるのだろう。

今作の物語は主人公が〝石版のかけら〟を見つけ、新しい世界を「発見」するところから始まる。それ以降もさまざまな「発見」をしながら旅を続けていくことが、作品の基調となっていくと考えられる。



3 key word 発見



物を動かして調べる

これまでもツボやタルの中を調べることはできたが、今回は物を持ち上げて動かしたり、投げて壊したり、なんてこともできるようになった。もちろん、壊したタルの中からアイテムが出現するということもあるだろう。



盗賊チャックのノート

本棚を調べると、チャックという盗賊が宝を探す旅の途中で残した"チャックのノート"なるものが見つかることがある。世界各地に散らばるこのノートを探して読むことで、彼の冒険の顛末を知ることができるのだ。



4 key word 経歴システム

職業が「板についてくる」

「DQ」シリーズではおなじみの転職システム。「Ⅲ」では戦士や魔法使いといった職業を自由に選ぶことができ、ダーマ神殿で転職することもできた。また、「Ⅵ」ではさまざまな職業別の特技を身につけるという要素が加わっている。

「Ⅶ」では新たに「経歴」という概念が加わり、職業のシステムがさらに進化した。前作でも、転職する前の職業で覚えた呪文や特技が残ったりしたが、今作ではその他に職業で積んだ経験が「経歴」として残るようになったのだ。いろいろな職業を経験することで、「職歴」が年輪のように刻まれていくことになる。ふたつの「職歴」を生かして初めて覚えられる特技というのもあるようだ。

また、職業も新たにいくつか追加されており、基本職としては吟遊詩人、船乗り、羊飼い、笑わせ師の4つの職業が加えられている。

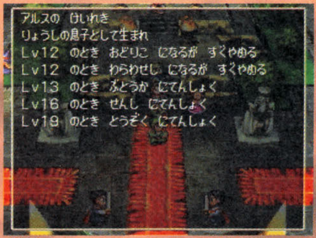
転職後、ある程度経験を積む

職業に就いたら、モンスターとの戦闘を重ねて経験を積もう。一定の経験を積むと、その職業が「板についてきた」というメッセージが出て、「経歴」として認められるようになる。



「板についた」職業が「経歴となる」

職業が「板についた」後ならば、転職しても「経歴」は残る。もちろん、さまざまな職業を経験させれば、それだけ多くの「職歴」を持つことになる。この「職歴」が後々生きてくるのだ。



特殊な「特技」を覚えられる

複数の「職歴」を持っていると、特殊な特技を覚えることがある。例えば、盗賊と戦士の経歴があれば「ぬすっと斬り」という特技を覚える。組み合わせによっては意外な特技を覚える。





「DQⅦ」の世界を旅する

物語の詳しい内容は、プレイするまで知るべきではない。だが、ガイドブックを読む程度の知識はあってもいいだろう。ね!?

エスタード

小さいけれど、人々が平和に暮らしているエスタード島。その中に、フィッシュベルという小さな漁村がある。「DQⅦ」の物語は、このフィッシュベルの村から始まるのだ。主人公はこの村に住む猟師の息子



フィッシュベルの村の自宅で、母親と会話を交わす。何気ない朝の光景。この日常感がかえって感情移入を高めるのか。













フィッシュベルは、海に囲まれた小さな漁村。グランエスタード城下町も、都市でありながらどこかのんびりとした雰囲気が漂っている。左下はグランエスタード城内。

「ウソつき少年」の村

何の変哲もない、ごく普通の村。でも、ここではリフという少年がちょっとした噂の的になっている。村の子供たちに話を聞くと、リフは「ウソつき」呼ばわりされている。単なる子供のいじめかと思ったら、大人たちまで同じように「ウソつき」呼ばわり……。しかもリフの父でさえ、それを仕方がないと思っているようなのだ。

リフに会ってみると、すっかり自信を失った様子。一人ぼっちになって自分のことさえ信じられなくなっているようだ。彼の周囲で何が起こったのか。気がつけば、無関心でいられない自分がいる……。











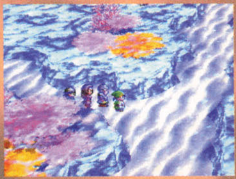


水没した町

ここで紹介した町や村以外にも、大災害に見舞われ水没した町や、橋の開通式に沸き立つ町など、様々な土地を旅することになる。だが、どんな土地を訪れても人々の生活感があふれているのが、DQならではの魅力と言えるだろう。また、珊瑚でできた洞窟や、全てが機械仕掛けでできた洞窟、空間をねじ曲げたような不思議な立体迷宮など、冒険の舞台となる場所もさまざまである。



橋の開通式



珊瑚の洞窟



機械仕掛の洞窟



立体迷宮

ゲーム誌は「DQⅦ」をどう報じたか？

ゲーム専門誌は「DQⅦ」という“重い”タイトルをどう報じてきたのか？　各誌の特色はどう出ているのかをフリーライターの筆者が考察した。



週刊ファミ通

■エンターブレイン
■毎週金曜日刊



天下のファミ通と言えども「DQ」の情報に関しては大きなアドバンテージを得るのは難しいのか。紹介記事としてはごく普通の構成だが、目を引くのは担当編集者による対談コラムを載せている点。期待感や思い入れの強さを前面に押し出した記事になっている。



電撃プレイステーション

■メディアワークス
■隔週金曜日刊



きっちりとページごとに紹介すべきことを分けた構成で、非常に手際良くまとめられている。編集部で独自に作ったイメージイラストも豊富に使っていて派手な印象。しかし、「新事実！　○○が判明!!!」みたいな見出しが踊りまくるのは電撃らしいっちゃらしいけど……。



ザ・プレイステーション

■ソフトバンクパブリッシング
■毎週金曜日刊



デザインは洗練されているし、ライターの文章力も高い。編集部独自のイメージイラストもショタ心をくすぐらせるいい感じの出来映え。しかし、手堅い作りの反面、独自のカラーを打ち出していない弱みがある。こういう作りに好感を持つ人が多いのも事実だが。

発売前の作品は、メーカーが公開を認める情報が少なく、提供される材料も少ないため、どうしても各誌横並びの記事になりがち。
しかし、「DQⅦ」では各編集部とも力の入った記事が多く、制約の多い中でも独自色を出そうという姿勢がうかがえる。だが、皮肉なことに発売が近づき情報が潤沢に出始めた途端、その紹介に追われて独自色が薄まった感がある。
昔の個性的なゲーム誌が好きだった私としては、細切れの速報情報よりも印象に残る記事が読みたい気がする。偽りのスクープ合戦などくだらないような気もするんだけど……。以上、駆け出し馬鹿ライターのたわごとでした。(金子)

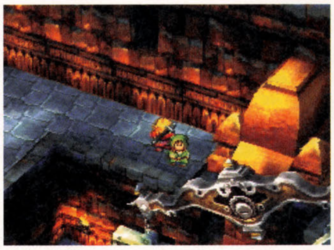
で、父のボルカノ、母のマーレと3人で仲良く暮らしている。

フィッシュベルの村では、年に一度だけ、アミット漁というお祭りが行なわれる。おそらく、漁師たちが大きな漁に出かける前に行われる儀式なのだろう。港まで見送りに来る人々の姿も、島では例年の光景だ。

エスタード島にあるのは漁村だけではない。島内最大の町・グランエスタード城下町にはたくさんの人々が住み、バーンズ王の治世のもとで、平和な日々が続いている。

だが、この平和な島にも「禁断の地」と呼ばれる謎につつまれた場所があった。島の東にあるこの地を主人公が訪れるところから本格的な冒険は始まるのだ。旧約聖書のアダムとエヴァは、「禁断の果実」を口にしてエデンの東へ追放されたが、一体、この地ではどんな出来事が主人公を待っているのだろうか？

モンスターの影もない楽園・







島の東にあるという禁断の地。この地に隠された謎を解いた時、一体何が起きるのだろうか？

祝祭に活気づく村

赤茶けた大地の中に立つ村。ここでは、フィッシュベルと同じように年に1回のお祭りが行われていた。村中にかがり火が灯され、村全体がお祭り特有の非日常的な雰囲気に包まれている。おそらく火を使ったお祭りなのだろう。お祭りが始まると、たいまつを持った村人たちは長い行列を作ってどこかへと向っていく。このお祭りは旅人でも参加OKらしく、主人公たちもたいまつをもらって行列へ加わったのだが……。















魔王の現われる村

この村では、陽の光もさしこまず、常に不気味な色の霧が立ち込めている。そのためか、「この村には魔王が現れる」という噂さえ流れている。人々の様子もどこか変で、みな口々に恐ろしいことを口走っている。村に残る数少ないまともな人々の心も、常におびやかされているようだ。これは本当に魔王が現れたのが原因なのか、それとも別なものが村人たちを蝕んでいるのか、真相はわからない──。



"ドラクエマインドリアル"。それは人々との触れあいで得られる、「DQ」ならではの世界観を表した言葉だ。ここではそんな「ドラクエらしさ」について考えてみたい。

「DQⅦ」に見る「ドラクエらしさ」の研究

他人を笑わせる「笑わせ師」それもまた人生——

今回、「笑わせ師」という職業が初めて登場する。現代で言えば、「ピン芸人」ということになるだろうか。似た感じので「遊び人」という職業も以前からあったが、時代劇の〝遊び人の金さん〟なんていう例もあるし、あれはあれである種の迫力はあった。それに比べると、格段に〝戦えなさそうな〟職業である。

で、その「笑わせ師」がどのような戦い方をするのかというと、持ち前のギャグで戦うのである。ダジャレで敵を笑い転がせる。鋭いツッコミで敵にダメージを与える。下らないと言えばそれまでだが、戦闘という殺伐とした中に、こういった心を和ませるものが「DQ」にはなくてはならないような気もする。深刻な戦いの中で、「ぱふぱふ」とか「エッチなしたぎ」なんてのが出て来てこその「DQ」、みたいな。

他人を笑わせる「笑わせ師」それもまた人生——

むしろ、笑わせ師の戦いぶりには、「これがワシの生き様なんじゃー！」的な覚悟さえ感じられる。力は弱くても、自分のスタイルを曲げずに戦い抜く生き様。それもまた人生だ。

そう。戦士や勇者だけが人の道ではない。笑わせ師だって立派な生き方だ。もちろん、町にいる一介の市民にも人生がある。「DQ」ではそんな人々が仕事をしたり、恋愛をしたり、ちょっとした事件を起こしたりする光景が頻繁に描かれている。

よく「DQの世界観はあたたかい」と言われる。それは物語として現れる部分にも言えることだが、こうした普通に生活する人々への目線こそが、作品全体に温かみを与えているのではないだろうか。

冒険や戦いというのも確かに重要だが、それだけを描いていたら世界は殺伐としたものになってしまう。一見、冒険とはかけはなれた日常を描くことで、生活感がにじみ出てくる。勇者や仲間たちのような力ある者の人生を描くだけでなく、そんな力を持たないような人々の生活を丁寧に描くこと。それこそが、〝ドラクエマインドリアル〟と呼ばれる「ドラクエらしい」世界観なのだ。



ダジャレで敵を笑い転がしたり、「なんちゃって」の一言で攻撃を無効化したりできる笑わせ師。こんな職業があるのはDQだけ……。



村で見かけたラブラブな夫婦。ダンナは、嫁さんの作ったこげた料理を「……おいしいよ」と言って食べたりしてる。何気ない日常!?

「DQⅦ」発売までの長〜い道のり

「DQⅦ」の衝撃の発表からもう3年半ですか。その後、発売予定時期は何度も変わり……。まあ、とにかくいろいろありました。まだ発売されてないから振り返るにはちと早いかもしれませんが、とりあえずここまでの道のりをまとめてみたのでご覧ください。



1997.1.9 エニックス福嶋社長、PSへの参入を表明。同時に「DQⅦ」をPSで発売することを発表し大きな衝撃を与えた。

1997.3.7 「DQⅦ」の発売を98年内に行うと発表。開発者は「今回はなるべく発売時期を守る」とコメント。

1998.8.1 ゲーム誌各誌に初めて開発画面が掲載される。ポリゴンを使った立体画面のマップは従来のDQファンを驚かせた。この時点の発売予定は'99年夏。

1999.9 東京ゲームショウ99秋。エニックスブースに「DQⅦ」の試遊台が設置され、初めて一般向けにプレイ可能な状態で公開された（左・写真）。

1999.10.18 発売日を99年12月27日、価格を7800円と決定したと発表。

1999.11.17 急遽、発売を「今冬」へ延期。

2000.1.26 発売日をさらに「5月末まで」に延期。

2000.5.10 発売日を8月27日に延期。エニックスは「さらなるクオリティアップに時間が必要のため」と理由を説明。

2000.5.27 SMAPの5人が勢ぞろいしたテレビCFをオンエア。後に引かぬ覚悟!?

「DQⅦ」のプロモーション（広報・宣伝活動）を担当する人と聞いて、漠然とベテランの広報さんを想像していたら、目の前に現れたのが華奢なお嬢さんだったんで驚いた。彼女が「DQⅦ」の広報の重要な役割を担っているのである。

――「DQⅦ」の担当になられたのは、どういう経緯からなんですか？

柴原　もともとは制作にいたんですけど、その時に宣伝のお手伝いをしたことがあったんです。それがきっかけで、「ドラクエ課に人が足りないから来てほしい」って言われて、異動することになりました。

――それで、その後「DQⅦ」の担当になられたと。でも、入社したての新人だから、言わば大抜擢では？

柴原　一言で言えば、荷が重すぎるなぁって思いましたね。何しろ、作品をPRするってことが何もわからなかったので……。媒体さんとの挨拶の仕方から、ページ数を増やしてもらうような交渉とか、何も。今も困り中なんですけど（笑）。



柴原宏佳　**ソフトウェア企画部ドラクエ課**

入社3年目。エニックス・ドラクエ課で、雑誌やテレビなどの媒体との対応をはじめとする「DQⅦ」の広報活動の重要な仕事を担っている。もともとゲーム好きだったが、入社まであまり「DQ」をプレイしたことがなく、入社面接で「好きなゲームは『サクラ大戦』」と答えたというエピソードあり。

ドラクエ課だからこそ言えるDQⅦ

ドラゴンクエストⅦ発売までの舞台裏

「DQⅦ」という作品に関わっているのは、制作スタッフだけではない。作品の宣伝・広報も極めて重要な仕事だ。今作のプロモーションを担当する柴原さんに、広報から見た「DQ」秘話を聞く。

――ところで、ドラクエ課ってどんなところなんですか？

柴原　ドラクエ大魔王がいて、さまざまな試練が用意されていて……。

――すごいところだ（笑）。

柴原　巻き起こる全てのことが戦闘シーンって感じです。私はまだレベル2ぐらいで、弱々なんですけど。

そんな中、発売日の延期という大「イベントが」彼女を襲ったことも。

柴原　'99年の12月29日に出せなかった時は、ユーザーの皆さんに本当に申し訳ないことをしてしまった、って思いました。

――「トゥナイト2」（テレビ朝日系列）で「12月27日に出なかったら水着になる」って約束させられたこともありましたよね？

柴原　私は約束はしてないんですよ～（笑）。たまたまレポーターの方が冗談で言ったのが、私もそれを約束したような印象だったようで。でも、「水着になるんですよね？」というメールがたくさん届くし、どんどん話がそちらの方向へ……。結局、「Ⅶ」のキャラのコスプレをして番組でお詫びをさせていただきました。放映後、「嘘つき」というご意見もいただいたんですが……。

――容赦ないからなぁ、視聴者は。

柴原　でも、発売日が延びてしまったのは事実で、何とか皆さんにお詫びしたいという気持ちがありましたし、作品のPRにも結び付けられたので、結果としては良かったです。

一時期は、雑誌との対応をほとんど全て担当していた柴原さん。あまりの多忙さとストレスで体調を崩したこともあったという。

柴原　とにかく作業量が多いんですよ。一般誌からも依頼がありますし。ただ、DQは自由に書いてくださいって言えるタイトルではないので、厳しいお願いをせざるを得ない時もあるんです。「なぜそんなに厳しいのか」と言われても、「それはDQなので……」と答えるしかなくって、それがつらいところでしたね。

――逆に広報の仕事をしていてよかったところは？

柴原　いろんな方に会えたことですね。DQの制作スタッフの皆さんや媒体の方、メーカーの方、普通なら絶対に会えない方々に会えたことが、とにかくありがたいと思います。堀井さんのような方が、私を一人の広報として見てくれて対等な立場で接してくれるのもすごくうれしいことですね。

最後に、柴原さんから見た「DQⅦ」の感想を聞いてみた。

柴原　10点満点で20点ぐらい。私は小さい頃、両親がゲーム嫌いで、遊ばせてくれなかったんです。それは、親がゲームを楽しめなかったからだと思うんですよ。でも、「DQⅦ」は本当に幅広い層で楽しめる、親子で遊べるゲームだと思いますね。

自分のことを「レベル2」と言っていた柴原さん。だが、「DQⅦ」の広報活動は彼女を確実に成長させた。

柴原　レベル3ぐらいにはなれたかも。でも、それってまだスライムと互角に戦える程度ですね（笑）。









「ドラクエらしく、新しく」

「DQⅦ」に期待する理由

徹底した作り込みで非常に完成度の高い作品を送り続けた「DQ」シリーズ。5年ぶりに登場した最新作への期待感と、この作品をどう位置付ければいいのかという問題について考察する。



思い出の中にしかない「ドラクエスト」

SMAPの5人が登場する「DQⅦ」のCFには、読者のみなさんも強いインパクトを受けたと思う。体は子供、顔は大人のSMAPという5人の子供たちが「ドラクエ」について語り合うというものだ。

SMAPの5人は全員20代半ば。「ドラゴンクエスト」が発売された'86年に小中学生だった世代だ。実は、DQを最も待ち望んでいたのは、小中学生時代に「ドラクエ」をリアルタイムで遊んだこの世代なのではないかと思う。つまり、このCFは、「20代半ばの人たちも子供の頃に帰って、あの『ドラクエ』を楽しめますよ」という意味なのだ。

しかし、前作「Ⅵ」の発売からすでに5年。ハードもスーパーファミコンからPSへと変わり、世間ではPS2さえ発売されている。すでに「ドラクエ」は、人々の思い出の中にしかない。だから、ああいう子供の頃の思い出に訴えるようなCFとなったのではないかと思う。

そんなわけで、「DQⅦ」になぜ期待するのかと問われれば、面白かったかつての「ドラクエ」の記憶があるから、としか答えようがない。5年間登板のなかったピッチャーが先発で復帰するようなもので、昔のような豪速球が蘇るかどうかは、投げてみなければわからないのだ。もしいきなり2ケタ勝利を挙げればカムバック賞は確実である。

変な例えを出してかえってわかりづらくなってしまったが、要するにハードが長足の進歩を遂げた中、「DQ」が現在でも通用するかどうかは、誰にもわからないのである。

滅びの道を歩むRPGというジャンル

しかし、そうも言ってられない現実もある。RPGというジャンルの破綻である。

経験値を稼ぎ、レベルを上げて、中ボスと戦う。この一連のゲームシステムには、はっきり言ってみんな飽きているはずだ。「ウィザードリィ」の頃はレベルを100まで上げるのも楽しかった。グレーターデーモンに仲間を呼ばせて延々経験値稼ぎしても飽きることはなかった。だが、今のRPGでそんなことやらされたら、誰もがすぐに投げ出してしまう。

今でもRPGが生き残っているのはアドベンチャーゲームやシミュレーションなどの要素を複合させているからで、RPGというジャンル自体の力ではない。いつの頃からか、RPGはシナリオが重視されるようになってきたが、RPGのシナリオはアドベンチャーゲームと同一の構造を持っており、もともとはアドベンチャーのものである。

新しいゲーム性を生み出せないジャンルは必然的に衰退する。やはりゲームとはインタラクティブなものであり、操作することに飽きたら、どんなにそれ以外の要素が面白くても飽きてしまうのである。シューティングゲームがそうであり、格闘ゲームがそうなりつつあるように、RPGも静かに滅びの道を歩んで行く運命にある。

そんなタイミングで、「DQⅦ」が発売される。ここで「DQⅦ」新し

「DQⅦ」は行列なしで買えるのか!?

**なんだかんだ言っても、まず手に入れないことには始まらない。
果たして予約や行列という手を打たなくても、「DQⅦ」は手に入るのか？**

「ドラクエ」と言えば行列、行列と言えば「ドラクエ」っていうぐらい切っても切り離せない関係にある。あれは「Ⅲ」の頃だったか、池袋東口の量販店から二つ隣りの駅の護国寺まで行列ができたこともあった。「Ⅵ」の頃には沈静化してきたものの、依然手に入りにくい状況だったので、今回もちゃんと入手できるのか不安な人も多いだろう。

しかし、結論から言えば、今回は大行列はできなさそうだ。「発売日に絶対手に入れたいという人の手には確実に渡るぐらいの量は出る」との情報もある。もちろん、店によっては即日完売することもあるだろうが、予約等の手を打たなくてもたいていは入手できそうだ。また、7月18日にオープンしたエニックスのサイト「エニックスワールド」(http://www.enix.co.jp) でもネット通販の予約を受け付けているので、これを利用する手もあるだろう。

それでも徹夜行列はできるだろうが、あくまで好事家の祭典という感じで、普通に朝買いに行けば、たいていは買えるはずだ。もし買えなくても、ROMカートリッジの時代ではないのでリピートが早い。確実に発売日に手に入れたいのなら予約するのもいいが、こだわらないのなら翌週、店頭に並ぶのを待てばよい。

「DQⅦ」について、販売店ではどう見ているのだろうか？ 秋葉原の量販店・メッセサンオーの稲越一之氏に現場の声を聞いた。

「『FFⅨ』の売れ行きに思ったほどの伸びがありませんでしたからね。作品としては評判いいんで、じわじわと売れては来てるんですが。最近、ゲームが売れていないという状況があるので、その分、特に地方の販売店にとっては『DQⅦ』への期待は大きいでしょうね。でも、行列はあまりできないでしょうね。時代がCD-ROM、DVDになっているのに、いつまでも予約や行列というファミコン時代の古い価値観がヒットの基準になってるっていうのもおかしいと思いますしね」

どうやら大作発売時の行列という文化は消えつつあるようだ。では、あの悪名高き〝抱き合わせ商法〟は今回もあるのか？ 稲越さんは――

「ありえませんね（笑）。それよりも、今はメモリーカードが全体的に品薄なんです。まったく売ってないことはないでしょうが、好きな色を選ぶなら、見つけた時に即買いですね」

メモリーカードとは盲点。これがなければとても遊べない。というわけで、まずはメモリーカードをおさえることにしよう。



最も品薄だった「DQⅢ」発売日（'88年2月10日）の早朝、新宿駅前の量販店からできた行列。

い何かを見せてくれれば、RPGというジャンルは息を吹き返してくれるのではないか――。

我々が「DQⅦ」に寄せるのは、そんな祈りにも似た期待なのである。

現在のゲーム状況への徹底したアンチテーゼ

大人数でのハリウッド映画的なゲーム制作が主流になる中、「DQ」は堀井雄二という名匠を中心に、少数精鋭で制作するというスタイルを貫き通している。

こうした現在の主流とは異なる手法が、「DQ」へのさらなる期待感となっている。中5年という異例のローテーションが許されるのは、今では数少ない、職人芸への信頼感からである。もし、仮にここで「DQ」が敗北したら、古き良き手法は唾棄されることになってしまう。

さらに、近い将来、映画とゲームは同じものになってしまうのではないか、という不安もある。ハードの性能が上昇し、表現の幅が広がった。しかし、現在のゲームはその性能を生かしきれず、映画やアニメといった従来のメディアの手法を流用しがちだ。ゲームというメディア特有の表現方法を模索しなければならないのに、安易な方に流れているのではないか？ 保守的とも言えるほどゲームならではの表現にこだわってきた「DQ」ならば、何らかの答えを見せてくれるのではないか――。

「DQ」へ寄せる期待は、単に面白いものを遊ばせてくれるかどうかというレベルに留まらない。現在のゲームを巡るあらゆる状況へのアンチテーゼに「DQ」はなりうるのだ。

「ドラゴンクエストⅦ」本当の見どころはここにある

そして、それだけの期待に応えるだけの根拠は十分にある、と見る。

常に「DQ」は新しいものを提供し続けた。丁寧に作り込んで完成度を上げる反面、必ず新しい要素を入れて前作と同じものは作らなかった。

「Ⅴ」のモンスター集めが、後に「ポケットモンスター」へと結実していったように、「DQ」が生み出したものが新しいムーブメントを形成することは十分ありうる話だ。今出ている情報で言えば、「マップコレクションシステム」や、世界中から移民希望者を集めて自分だけの町を作れ、メモリーカードで他のプレイヤーと交換できる「移民システム」などがそれにあたるだろう。あるいは、現状ではまだ見えていない新要素もあるのかもしれない。

保守的なまでに従来の手法を守り続けることと、これまでにはない新しい要素を盛り込むこと。「ドラクエらしく新しいドラクエ」こそが、我々の待ち望んでいるものだ。

どんなに悪くても、「DQⅦ」が我々を数十時間楽しませてくれることだけは間違いない。しかし、ただ楽しむだけではなく、「DQⅦ」のどこが新しく、どこが変わっていないかを見ておいてほしい。現代の風潮に迎合し過ぎていないか、あるいは逆にこだわりすぎて古臭いものになっていないかどうか。

それが、今後のゲームというメディアの運命を左右するかもしれないのだ。「DQⅦ」の本当の見どころは、実はそこにある。



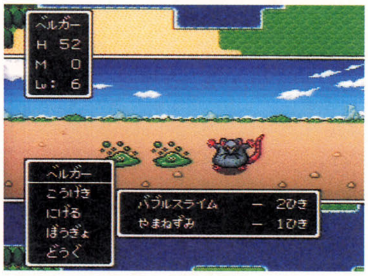


SERIES ALL REVIEW

シリーズ全作をプレイしつくした3人のレビュアーが
1986年の記念すべきシリーズ1作目からⅥまでを一気に語る
SERIES ALL REVIEW。プレイ前の最新作Ⅶへの期待も、掲載。

ドラゴンクエスト

ドラゴンクエストⅡ
悪霊の神々
ファミリーコンピュータ/1987年1月26日発売



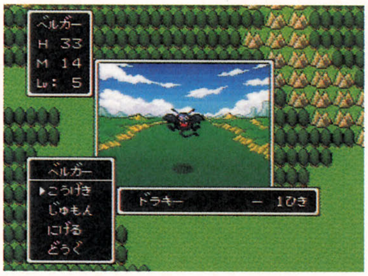
前作から100年後の世界が舞台。主人公たちが３人パーティーを組むようになり、敵との戦闘は複数VS複数。それに伴い、より戦略的な戦い方が求められることに。船が初登場し、冒険する世界もグンと広がった。

発売日に近所のおもちゃ屋で買った「ドラクエⅡ」。僕の実家のあたりでも、人気で品薄だったから買えて安心した覚えがある。Ⅱで一番気に入ったところは、キャラクターが３人になって覚える呪文や装備可能なアイテム類が区別されて役割分担が確立され、敵が複数出現するようになったことで、戦闘が面白くなったこと。仲間となるキャラクターを探索していく序盤のストーリーで、仲間の性格や背景がわかり、自分の分身である主人公以外にも感情移入できたことで、ゲームはより面白く感じられた。また、前作からストーリーが上手くつながり、継続性がはっきり感じられたのも好印象だった。Ⅱについてよくいわれるのが難易度のことだが、確かに難しすぎたと思う。ぶつかってみないとその先があるのかわからない壁の存在や、ダンジョンの長さには苦労させられた。その分、友達との情報交換が楽しくなったのは、怪我の功名といってもいいかも。（新富）

世にいう「ロト３部作」の第2弾。前作の時代から100年後、あの勇者の子孫が３つの国を創り、その王子達が打倒大神官ハーゴンに立ち上がる、というお話。システム面では、シリーズ初のパーティ制が採用された。でも旅の序盤は、サマルトリアの王子はなかなか見つからないし、王女は呪われてるしで大苦戦。なにせ敵はパーティ組んでんだもの、「こちとらまだ１人だぜよ、おい」ってな気分で冒険していた。それでも「旅のとびら」というワープ法や「船」が登場したのには感動！　その分マップもグンとデカくなってイベントも倍増、プレイ時間は４倍って感じでした。あとデカくなったといえば復活の呪文。なんとひらがなランダム50文字！　クラクラしながら必死に入力した記憶が蘇る。前作に比べて難易度は高かったけど、呪文やアイテムの基盤ができたのもこのⅡ。シリーズをとおしての統一感、そのセオリーを作った作品でもありますね。（かおり）

発売されてから10年以上経った今でも、大まかなストーリーを覚えているのはリメイク版の効果か。それ以上に、攻略に苦労したことが大きいのかもしれない。どういう道順を行き、どういうアイテムが必要なのか、自分の頭で考えながら進んでいったから、より深く物語が印象に残っていたのだろう。「水門の鍵の隠し場所は難しかったよなぁ」とか未だにいってる私である。現在の主流の、誰もがエンディングへたどり着けるようなRPGではこうはいかない。もっとも、そんなバランスのRPGを今さら遊びたいかというと疑問だが、自分の頭で考えながら進めた物語は印象に残るというのは現在でも通用すると思う。ゲームが映画とも小説とも違う感動を描けるとしたら、インタラクティブ性（ゲーム性）と結びつけた演出によるしかない。その原点となるのがⅡなのではないか。私は呪いが解けたムーンブルグの王女との出会いを一生忘れないだろう。（金子）

ドラゴンクエスト
ファミリーコンピュータ/1986年5月27日発売



勇者ロトの子孫である主人公が、竜王を倒すべく冒険に出る物語。武器を買って装備を強化し、敵を倒して成長する。今となってはオーソドックスな作りだが、RPGというジャンルを確立させた歴史的名作。

僕はRPGがやりたくてパソコンを買った人間で「ドラゴンクエスト」が発売された当時、「ウィザードリィ」「ハイドライド」「ブラックオニキス」など人気になったRPGはかなり遊んでいた。で、ドラクエは「ファミコンだから面白くないのでは」なんて思って買ってもいなかったのだが、友達の家で初めてプレイした時にその面白さに本当に驚いた。当時のパソコン用のRPGは、ストーリーが良くてもシステムがなってない（あるいはその逆）といった粗が目立つものばかり。しかし、ドラクエはシステムもストーリーもグラフィックも音楽もゲームバランスも、当時では考えられない高いレベルでまとまっていたのだ。特にゲームバランスは絶妙で、当時の小規模なゲームだからこそのことかもしれないが、これはシリーズでも一番優れていると思う。逆にストーリーはごくわかりやすい勧善懲悪の英雄譚で、１本道の単純なものだったと今は思えてしまう。（新富）

日本初のRPG！　ではないけれど、日本のユーザーにRPGの基本的概念を植え付けてくれた画期的なソフト。だって今のHPだのMPだのって概念はこの「ドラクエ」があったからこそ定着したんだもの。勇者が姫さまを助けに行く、って典型的パターンもここから広がっていった。何より難解な洋モノ移植が主流だった時代に、易しくて夢のあるRPGの出現は単純に嬉しかった。今見ると気になるガニ股＆腕ふり歩きも、当時は普通だと思っていた。ただ話す時に「東西南北」を指定するのだけは面倒だったけど。装備含めて8つしか道具が持てないのに、「たいまつ」はすぐ消えるし「かぎ」は一発で壊れる……。でもそれ以上に「橋を渡ると今度はどんな敵が出てくるかな」ってワクワク気分のほうが上だった。ワクワクついでに竜王の「世界の半分をやるぞ」って甘い言葉にだまされて、まんまとGAME OVER……。まぁ復活の呪文も10文字程度だったからいいんだけどさ。（かおり）

私は橋が苦手だ。橋を渡ると必ず不安な気持ちになる。未知なる向こう岸へと渡っていく緊張感が、私を不安にさせるのだ。この「ドラクエ」では、橋を渡るごとに強いモンスターが出現するというシステムになっているが、こうした人間心理をうまくついていると思う。このアイディアは、地下迷宮を探索するRPG「ウィザードリィ」が元になっており、階段を橋に置きかえるということから発想されている。つまり、「ウィザードリィ」がなければ「ドラクエ」も存在しなかったことになるが、「ウィザードリィ」のシステムをここまで親しみやすいものに作りかえなければ、日本にRPGは定着しなかっただろう。その決め手は、戦いとアイテム探索に明け暮れるゲームだったRPGに、アドベンチャーゲームの要素を加えたことにある。それが「ウィザードリィ」の持つゲーム性を失わせた面は否定できないが、私は物語的な広がりが生まれたことを積極的に評価したい。（金子）

REVIEWER
新富八郎
学生時代はテーブルトークRPGもかなり遊んでいた、RPG好きな某誌編集。ビビが欲しくてFFⅨをコンビニ予約で買ったが、持ち帰ってからちょっとがっかりした31歳。

REVIEWER
出口かおり
Ⅱに惚れ込み学校サボってプレイしまくり。そしてその年、勢い余ってゲーム業界に足を突っ込んだバカ。結婚も出産も全部勢い。それでもどーにかなるもんですね、人生ってやつは。

REVIEWER
金子光晴
ライター。DQでRPGを知り、DQ漬けの学生時代を送り、ギャルゲーに転んで現在に至る。好きな原画家は樋上いたる（DQとは無関係）。Ⅵのターニア萌え（妹キャラなので）。

ドラゴンクエストV
天空の花嫁

スーパーファミコン/1992年9月27日発売



天空シリーズ第2作。主人公の子供時代から物語は始まり、主人公の人生を重視した作品。モンスターを仲間にするシステムは、今作から初登場。SFCへの移行でビジュアル面が強化され戦闘シーンには背景がついた。

スーパーファミコンでの「ドラゴンクエスト」登場ということで話題になったが、このころから発売までの間隔が開き始めたような気が……。モンスターを仲間にするというシステムが採用されたが、シナリオ面にはあまり影響を与えず、付け足しのような感じがしてあまり熱中できなかった。主人公の家族など人間のキャラクターも多いため、終盤は活躍させる機会が少ないことも個人的にのめり込めなかった理由かも。シナリオは、主人公の子供時代からの成長が語られるもの。子供時代から、人生様々な段階で巻き起こるイベントは、NHK朝の連続テレビ小説並みの波乱万丈の生涯で、かなり面白いと思った。結婚相手の選択や、生まれた子供が勇者になりそれを助けながら悪と戦うという設定などⅣ以上の大胆なもので、フローラと結婚してからのビアンカの幸薄さには、罪悪感さえ感じさせられた。（新富）

「天空編」第2弾のⅤはモロ大河ドラマですね。親子三代にわたる冒険&家族愛物語。しかも主人公は波乱に富んだ、言い方を変えれば、かなり薄幸な人生を歩むハメに。幼青年期で辛酸をなめつくした彼は、物語をかもした「結婚」イベントで人生のハイライトを迎える。ただ彼の双子の子供達がとても健気で、親子助け合って冒険する姿はかなり感動的。また１人の女性を不幸にした報いは重くのしかかる。ただ全体構成が大胆なわりには、話は冗長的だという感は否めないが。特筆すべき点はこのⅤからモンスターが仲間にできるように。仲間が増殖する分「ルイーダの酒場」も復活し、賛否両論のAIにも「命令させろ」コマンドが加わりました。ただ親子３人の結束が固い分、仲間モンスターの影は薄いけど。スーファミになったことでグラフィックも向上。街が立体的なうえ戦闘時にも背景が！　クリア後には隠しダンジョンのオマケ付きだ。（かおり）

「NHK朝の連続テレビ小説」も真っ青な波乱万丈の人生が主人公を待ち受ける。びっくりするような出来事の連続で、今でも心に残っているエピソードは多い。伏線の張り方も見事で、その精緻なシナリオの作りには感心させられる。しかし、良くも悪くも一番印象に残っているのは「結婚」イベントである。ここでの女性の描き方はひどいと思う。なぜ男にだけ選択権があって、女にはないのか？　確かにプレイヤーにビアンカを選ばせようという作者の意図は見えるのだが、そうした状況を作り出したフローラの父への批判は全くなく、家父長制的な構造は無批判に温存される（プレイしてない人には全然ワケのわからない話ですみません）。ドラクエシリーズの特徴的なモチーフに「父と子の物語」というのがあるが、ともすればそれは家父長制を肯定するものになりがちだ。別にフェミニズム的な文脈からだけではなく、人間の描き方として貧しいのではないかと思うのだ。（金子）

ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち

ファミリーコンピュータ/1990年2月11日発売



天空シリーズの第1作。オムニバス風の５章編成が最大の特徴。１～４章で登場したキャラが５章で集うといった作り。AIシステムや馬車の登場など、以後の作品に引き継がれた要素も多い。

個人的にシリーズ中一番好きな作品がⅣ。理由は、５章立てというシステムにある。仲間達それぞれがメインとなる各章で、彼らの背景が描かれていたため、性格もはっきりわかり、感情移入できたのは良かった。初めて導入されたAIシステムも、戦闘時の各キャラクターの行動が自動化され、あたかも自分の意志で行動しているかのように感じられたので、より“仲間”として思い入れを持つことができた。

また、AIによる操作の簡略化で、ストーリー自体を楽しむことができたこともⅣのシステムを楽しむような遊び方よりは僕の好みに合った。ただ、このAIには不満も多く、ボス戦などで効果のない呪文を連発（クリフトのザラキとか）してMPがなくなるような間抜けな現象が起きてしまい、せっかくのキャラクターへの思いが覚めてしまったのはいただけない。Ⅴ、Ⅵで導入された「めいれいさせろ」のコマンドが、Ⅳにもあれば，もっと良かったと思う。（新富）

「ロト」色をスパーンと脱ぎ捨てて「天空」シリーズに突入。ドラクエ史上唯一の章編制を導入した作品で、１～４章は仲間になるキャラにスポットを当てたオムニバス、そして５章で晴れて主人公と仲間が揃うのだ。１～４章も話が凝っていて、それぞれ１個のゲームとしても楽しめたし、キャラへの感情移入もバッチリ。そして５章でようやくこのゲームの目玉の「AI戦闘」が使えるようになる。と同時に仲間キャラは各々の性格で勝手に行動するんだけどね。その分感情移入度が若干薄れた感もあったかも。せめてラスボスとの戦いの時だけは命令させてほしかったというのが正直なところ。ヤツが根っからの悪人でない分だけ余計にね。あのデカさには驚かされたけど（笑）。また以降の「ドラクエ」作品に引き継がれる馬車システムが導入されたのもⅣ。そう言えばカジノもあったわね。すっかりハマって10時間とか居付いちゃったりしたものでした。（かおり）

リメイク版熱望。というのも、あんまりよくストーリーを覚えてなかったから。あんなにいい話だったのに……。エンディングはせつなかったよなぁ。最後が泣かせるんだ、ホントに。でも、基本的にはキレイさっぱり忘れてしまってたので、もう１回プレイし直したいものだと思う。アリーナが強かったことや、クリフトがザキ連発してたことのように、身体に刻み込まれた記憶は残ってるんだけどストーリーを忘れてしまったのは、私の記憶力の問題だけじゃなくて難易度の問題もあると思う。難しきゃいいってもんじゃないけど、５章立てだったこともあって、あっさり終わってしまったような印象があるからだ。しかし、最初は戦士・ライアンの一人旅で「ドラゴンクエスト」を再現し、２章で武闘家・アリーナ、神官・クリフト、魔法使い・ブライの3人旅でⅡを再現するというように、初めてプレイする人を徐々にRPGに慣れさせる配慮を失わないところはさすが。（金子）

ドラゴンクエストⅢ
そして伝説へ…

ファミリーコンピュータ/1988年2月10日発売



ロト伝説完結編。仲間の作成やメンバーチェンジなどの新システムを採用。さらに転職システムにより、自由度の高いキャラ育成が可能に。復活の呪文がなくなり、バッテリーバックアップが採用された最初の作品。

「ドラクエ」シリーズの中でもっとも高い評価を与える人の多いのがⅢだろう。人気の理由はシステム面にあったのだと思う。転職システムにより職業が増え、技能・呪文などによりキャラクターの個性化をはかれる点は「ウィザードリィ」と同様の楽しさだった。しかも小さなメダルや稀少アイテム、システムの複雑化からか発生してしまった裏技なども、ゲームをやりこむこと自体を楽しむことができるようになった要因だと思う。僕もけっこう時間をかけてキャラクターを育てていった覚えがある。

しかしそれに増して、ロト３部作の完結編となるストーリーこそがⅢの最大の魅力だと思う。特に前作までとの関連性がはっきりとわかる出来事は、それまでのシリーズをプレイしていた自分には本当に懐かしく、昔住んでいた町へ戻ったような感覚を覚えさせてくれた。ゲームをプレイして本当に感動できたのは、あの時が初めてだった。（新富）

「ロト３部作」の完結編で、私が一番好きな「ドラクエ」作品。これを解き終えると前２作の謎やバックボーンがすべて解明される。まさに大河ドラマ、単に解き終えただけじゃない感動がこみ上げてくること請け合いです！　またシステム的にも「ルイーダの酒場」でキャラを登録し、自由にパーティ編成できるのもこのⅢだけのもの。そして職業を初めて導入、しかもダーマ神殿で転職もできちゃう！　さらに「朝と夜」が移り変わり空も飛べる。ストーリー的にもシステム的にも革命的超進化を感じさせる作品でした。でも、進行上少々残酷なイベントがあったり、エンディングも前２作と違い物悲しさが伴うなど、感動の裏で苦い思いをしたのも事実。一方、裏技もぽい仕掛けも多かった（笑）。バッテリーバックアップも初採用。当時の私はラスボスのゾーマより「おきのどくですが　あなたのぼうけんのしょ○ばんは　きえてしまいました」のほうが大魔王に思えた。（かおり）

世界を旅しながら、さまざまな謎を解く。その謎は一見、バラバラのように思える。だが、冒険が進むにつれてそれが次第に集約されていき、最終的には「ドラゴンクエスト」からⅢの3作を統合するロト一族の伝説を作り上げる。この壮大なスケールのシナリオには、当時とてつもない衝撃を受けた。未だにⅢをシリーズ最高傑作だと評価する人も多いが、十分うなずける意見だと思う。しかし、Ⅲの頃から、RPGは「週刊少年ジャンプ」的なものになってきたようにも思える。「ジャンプ」の掲げる「努力」「友情」「勝利」というテーマは、RPGの三大要素、「経験値」「パーティプレイ」「中ボスとの戦い」にそっくり置き換えられる。構造（＝ゲームシステム）が形態（＝シナリオ）を規定するという考え方に立てば、RPGは結局「ジャンプ」的な物語しか描けないのだということに気づくだろう。Ⅲはそうした RPGの限界をも示した作品なのだ、と私は考える。（金子）

ファイナルファンタジー

ファミリーコンピュータ／1987年12月18日発売



クォータービューによるフルアニメーションバトル、魔法の購入＆装備システムなど、斬新な要素を盛り込んだ新しいタイプのRPG。４人のキャラに個性はないが、レベルを上げることでクラスアップが可能。

'87年末に突如として現れた「最後の物語」。当時は「ドラクエ」大旋風が吹き荒れていた時代。それを意識しながらも、それとは大きく異った方向性は、非常に期待できるものであった。ウィンドウの開き方1つとっても、当時としては画期的な技術を採用していたし、中世とも未来ともつかない世界観や、サイドビューの戦闘画面、ゲーム界とは別の世界の著名クリエイターの起用まで、何もかもが新しかった。しかし残念ながら「ドラクエ」で初めてRPGに触れた人達にとっては単なる変わり種ソフトでしかなく、実際に受け入れたのは、筆者を含む一部のコアなゲームファンのみ。スクウェアの今後の活躍など考えもしなかった当時だったが、今思えば、このゲームをプレイしていてつくづくよかったと思う。あの楽しさをリアルタイムで遊べたことはもちろん、「FF」というシリーズを初代から語ることのできる数少ない存在になれたのだから。すべてのものに輝きを……。（野＆T）

いやー、戦闘のバランスが悪すぎますね。戦士が極端に強いから、それを頼りに進めるんだけど、変哲もない雑魚敵に瞬殺されてゲンナリ。レベル上げも必死なんですが、これがまたなかなか上がらない（なもんで、レベルアップしたときの喜びはこの上ないんですが）。悲惨なほどのバランスの悪さが、FC時代のRPGを象徴しています。武具の価値観がよくわからないのも減点材料です。苦労して手に入れたアイテムが、そこらの街で売っているものよりも能力が低くてガッカリすることの連続。自分のトレジャーハンターとしての喜びが半減されてしまいました。なぜか戦士系の武具が多く拾えるのも、戦士が極端に強くなってしまう要因の1つだと思います。本作はクラスチェンジしてからが面白いかと。ガーランドを追いかけ2千年の時を駆けるという、当時にしては近未来的SFチックなストーリーに感動しました。純粋な気持ちで改めてプレイしたいです。俺的FFランキング7位。（森）

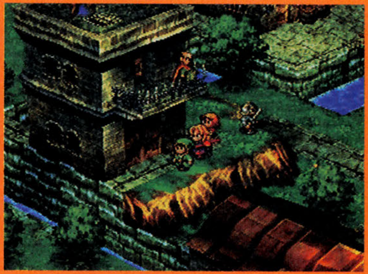
なぜ発売日に予約をしてまでこのゲームを買ったのか。それは今となってはわからないが、このゲームと出会えて本当によかったと思う。とは言いながら、この「ＦＦ」は手放しで好きといえるほどではなかった。まず最初からつまづいた。キャラの職業を自由に選べることが嬉しくて、ついつい変なパーティーを組んだ。ちょっと頑張ってみたものの、途中で諦めてやり直した苦い思い出も…。また魔法を買わなければいけないシステムも辛かった。ただでさえ武器や防具にお金がかかるのに、より多くの戦闘が必要となる。当時まだあまりRPGに慣れていなかった自分にとって、単純な戦闘を何度も繰り返すことが苦痛だった。ストーリーは一本道で自由度は少なかったが、最初に倒したガーランドが最後のボスとして再登場するなど、随所に驚かされる場面もあった。いかにも“ファンタジー”という世界観は気に入ったが、総合的には辛いゲームだった思い出がある。（藤澤）

シリーズ最新作への期待

ドラゴンクエストVII

エデンの戦士たち

プレイステーション/2000年８月26日発売予定



「ドラゴンクエスト」シリーズ最新作。仲間と会話する「はなす」コマンド、石版を集める「マップコレクション」、町を発展させる「移民システム」など、様々な新要素を追加。PSへの移行に伴い、大きな進化を遂げた。

ロトシリーズ完結というはまるテーマがあったIIIは良かったが、IVを楽しめなかった僕にはダーマの神殿は鬼門。職業をすべてマスターにすると隠しダンジョンが出現しすごいアイテムがざくざく、などというゲームは勘弁してほしい。異論はあるだろうが、「ドラクエ」以外にもそんな遊び方を提供してくれるRPGはあるのだ。事前情報では見えてこないのが「ドラクエ」のストーリー。どうなるのかはわからないがインパクトがあって、設定が自然で、引き込まれるようなものを期待。また僕は登場キャラクターや主人公の想いが伝わってくることは「ドラクエ」の大きな長所だと思っているので、キャラの立ち方も重視。抽象的で何を望んでいるのかよくわからない勝手な理想を書いているが、IVはその理想に近いゲームだったと思っている。新システムや豪華なグラフィック以上に、心に残る物語を。こんなことを望めるRPGは、ドラクエ以外にはあまりないはずだから。（新富）

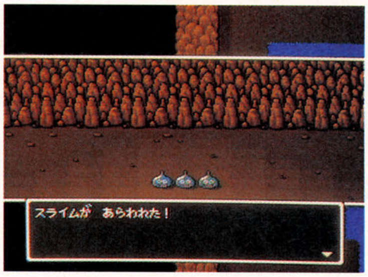
VIIはこれまでのシリーズのように「誰それの救出」や「自分探し」といったことと異なる、言うなれば「目的意識の薄い旅立ち」から始まる。となれば、やっぱり序盤からイベントの応酬を期待してしまう。石版で世界が広がっていく楽しみはあるにせよ、「ドラクエ」の真髄はイベントにありだと思う。イベントをクリアすると次のフラグが立つといったわかりやすい構図は不変であってほしいけど、中にはVの時の結婚イベントみたいに大筋に影響のない、でも印象に残る、みたいなのもほしいな。それと町が成長していくというのがVIIの特徴だけに旅の自由度は高そう。だからこそ町を再び訪ねる必然性のあるイベントもほしい。戦闘面では今度こそキャラの行動がちゃんとステータスやAIに反映されることを祈ってます(笑)。特に魔法使いは賢さよりも使い勝手！　でも一番の期待は3Dポリゴンになったこと。視点回転バリバリ、やっぱ宝箱は陰に隠れてんだろな…。（かおり）

実はRPGというのは、すでにジャンルとして「上がり」になっていて、これ以上の変化は見込めないのではないか、と前から思っています。あとはシナリオを工夫して頑張るか、「風来のシレン」のように全く別のゲーム性を目指すかという余地はあるだろうけど、いわゆるオーソドックスなRPGというのはあんまり可能性がないんじゃないかと。そんな中でVIIがどんな作品になるかは非常に興味があります。とにかくもう私の考えなんかぶち破って、RPGの新しい歴史を作っちゃうような作品を期待しております。まだ発売されてない以上、言えるのはこんなことぐらいですね。あとは、RPGは友達とかと競争しながらプレイして、同じ冒険を共有したりするのが楽しかったりするので、そういう友達を探しとかなきゃと思ってます(笑)。あ、Keyの新作の「AIR」ってVIIの2週間後に出るんだっけ。じゃあ2週間でクリアしなきゃ。早解きだね。誰か競争しませんか？（金子）

ドラゴンクエストVI

幻の大地

スーパーファミコン/1995年12月9日発売



天空シリーズ完結編。モンスターを仲間にするシステムは継承され、スライム闘技場などの遊び要素も加わった。IIIの職業システムが復活し、転職の神殿も再登場。呪文とは別に「特技」が初登場した。

このソフト、軽く流して終わらせただけなので、語れる立場にはないかもしれない。なぜあまり遊ばなかったのかと言えば、III以来となる転職システムと前作のモンスターを仲間にするシステムが採用され、やり込み要素の高い、IIIの後継作品という印象を受けたためだ。個人的にそこまでゲームに時間を割かなくなっていたせいでもあるのだが、グラフィックの美しさややり込み度の高さを売りにするような「ドラクエ」を期待してはいなかったのだ。

プレイしてみると、自由度が高く、奥深いシナリオの作品になっており、楽しむことができたが、IV、Vほど熱中できなかった。主人公の本当の姿や登場キャラクターのエピソードといったストーリーはドラクエらしく上手く描かれていたが、ゲームを通しての達成感のようなものはあまり感じられなかったのだ。転職で遊べなかった時点で、このゲームは僕には向いていなかったのかもしれない……。（新富）

スーパーファミコン末期に出されたVIは自由度満点、その分マップもとても広大で嬉しさ反面唖然とさせられた記憶がある。なぜなら上の世界に下の世界、海底ともうこれでもかというくらいフィールドがある！　VIのテーマは「自分探し」なのだが、なかなか奥が深くて味わい深いシナリオでしたね。Vから続いてモンスター仲間システムも健在。そしてIIIで好評だった職業制度も「ダーマ神殿」とともに大改革を遂げて復活しました。おかげで職業習得にハマりまくり、そのうえオマケの「ベストドレッサー賞」やら「スライム格闘場」に執着するもんだから、エンディング見るまで80時間もかかっちゃったわさ。さらに、そのエンディングに「はぐれのさとり」というレアアイテムの情報が！　もうシリーズのいいところ全部詰め込んだらこうなったという感じでした。330万本もの記録を生んだのもうなずけるVIIの前に一度はプレイしておきたい作品。（かおり）

テーマは「自分探し」である。「本当の自分」を求めて、2つの世界を行き来するのだが、この仕掛けの使い方が絶妙。1つの世界で主人公が起こした出来事が、もう1つの世界に影響を与え、それによって事件を解決していく。そこで描かれる人々の想いは、感動的と言う他ない。おそらく現在でもこのシナリオを超えるRPGは作られていないのではないだろうか。……と、持ち上げたところでまた批判するのだが、物語が個人の実存を描いている分、魔王を倒すという意味が薄れているように思えるのだ。戦闘でレベルを上げるという行為と、物語を進めるという目的が決定的に乖離してしまって、モチベーションが上がらない。「自分探し」という物語はあくまで個人的なものであり、世界を救うというのとは逆向きの行為だから相性が悪いのだ。早い話、戦闘がかったるいのである。ゲーム性はともかく、シナリオ的にはシリーズの中でも好きな作品ではあるのだが……。（金子）



SERIES ALL REVIEW

FFシリーズ全9作を、ノンストップ・レビュー。
シリーズの変遷、進化の道程、
そして、Ⅸの本質が見えてくるか!?

ファイナルファンタジー

ファイナルファンタジーⅢ

ファミリーコンピュータ／1990年4月27日



ジョブチェンジとアビリティのシステムが採用され、自由度の高い育成が可能に。それに伴い、再びキャラの個性はなくなった。今作から召喚魔法が初登場し、より迫力のあるバトルが味わえる。

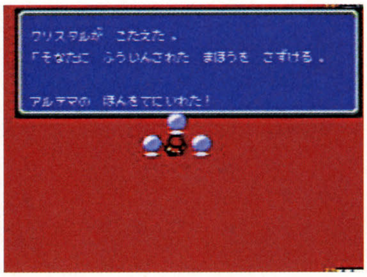
Ⅲは主人公達に特に名前が設定されないという、初代のシステム面をメインに楽しませるスタイルに戻った。ゲームシステムがこれほど頻繁に変わるということは、現在のゲームではあまり考えられないことだが、まだゲームに免疫が少なかったこの時代は比較的すんなりと受け入れられていたようだ。また、シリーズごとに新しくなる、という「FF」の流れを定着させたともいえるだろう。ジョブが導入されたのもⅢからだが、システム全体において凝りすぎていた印象があり、非常に苦戦した覚えがある。この頃は確かFCのRPG全盛の頃。「ドラクエ」に続く人気シリーズとなっていた「FF」がたどり着いた結果がこの「システムの複雑化」だったのだ。これに対する意見は賛否両論、真っ二つに割れた。ちなみに筆者は否の意見。特に後半の無意味なまでの難易度の高さは、苦痛でしかなかった。筆者がFF全シリーズで、エンディングを1度しか見ていないタイトルは、このⅢだけである。　（野&T）

ジョブ最高！　っていうか、たまねぎ剣士最高！　本作の肝は、ジョブチェンジに集約されているといっても過言ではないでしょう。特定のジョブでないと攻略できないイベントやボス、トードやミニマムなど状態変化の魔法（白・赤魔導師たちが大活躍）を駆使して進む洞窟など、ジョブの充実により、さまざまな攻略要素が増えたのがそれを強調しています。ほかの作品に比べエンカウント率が低い（ような気がした）のも良かったな。悪い点をあげるとしたら、白・黒・召喚魔法をいちいち付け替えるのが面倒なことくらい。魔法が回数制に戻ったのは緊張感があって好きだし、各方面で不評だったラストダンジョンの異常な長さも、冒険者への挑戦状みたいな感じがして好き。余談ですが、ボクは発売日にⅢを購入することができず、代わりに同じように白いパッケージの「神仙伝」というソフトを買いました。どうでもいい話ですね。俺的FFランキング3位。　（森）

前作の感動を味わい、かなり期待して待っていたⅢ。ジョブシステムにより、洗練された育成システムは自由度も高く面白い。しかも召喚獣も登場し、戦闘の楽しさもパワーアップ。が、キャラの個性がなくなったことにより、ストーリー面での面白さは半減していたように思う。一本に繋がった壮大な物語というよりは、小さなクエストを繋ぎあわせた普通のRPGといった感じ。Ⅱに大満足していただけに、自分の中では「ＦＦ＝ストーリーの奥深さ」というイメージができあがっていたのだろう。そんな自分にとって、Ⅲは正直言って期待外れだったと言わざるを得ない。もちろんRPGとしての完成度は高く、「ＦＦ」ということをあまり意識しなければ十分に楽しいのだが……。いろんな意味で期待を裏切られた感は否めず、自分的な評価はかなり低い作品となってしまった。あと、最後のセーブポイントからラスボスまでにかかる時間は約2時間……辛い。　（藤澤）

ファイナルファンタジーⅡ

ファミリーコンピュータ／1988年12月17日



戦争をテーマにしたシリアスな物語。主人公達に人格を持たせることで、ドラマ性を向上させている。世界観はそのままに、熟練度システムやキーワードを覚えるシステムなど、前作とは一変した作りになっている。

Ⅱでは、最初から4人の主人公に名前が設定されており、より物語性が強くなった。冒頭でいきなりメンバー全員が惨殺され、しかも4人目の仲間が行方不明になってしまうという、センセーショナルなオープニングは印象的。のちに4人目には、旅先で出会うさまざまなタイプのキャラクターが入れ替わりでメンバーになっていった。このⅡで最もインパクトがあったのは、経験値に代わり導入された熟練度のシステム。敵を攻撃することで強さが上がり、攻撃されることで打たれ強くなるというものだが、実際に敵に攻撃されるよりも自分で自分を攻撃するほうが楽だったため、プレイヤーは躊躇することなく己の剣で自らの体を切り刻んでいった。制作者側の意図とは恐らく違うものだったのだろうが、これはこれで面白かったし、Ⅱの特徴付けを明確にする結果にもなったので、まあ良かったのではないか。実際にこの作業は自虐的な割になぜかとても楽しかった。（野&T）

打たれれば打たれるほどに強くなるという戦闘システムが、このゲームのオモシロさを半減してるかな。ストーリーを進めたいのに、無駄な戦闘で体力を上げ続けねばならないというのが辛かった。キャラをどこまで成長させればよいという目安もないので、急に強敵に遭遇し、全滅してしまうこともしばしば。戦闘が楽しくないというのは、RPGにおいて致命的だと思います。ただ、時間さえかければ物語序盤で最強キャラを作ることができるのは、ヤリ込み派のプレイヤーにとっては嬉しいことなのかもしれませんね。仲間になった（サブ）キャラクターがサクッと死んでいくのもいただけない。Ⅱは人を殺しすぎでしょ。これじゃ感動できませんって。Ⅱ独自の対話システムは◎です。プレイヤー側からアプローチできるというのが画期的。欲を言えば、NPCが関係のない話（キーワード）にも、なんらかの反応をしてくれたらもっと良かったかな。俺的FFランキング8位。（森）

ストーリーやシステムなど、最も印象に残っている作品。とにかくストーリーが最高。戦争の悲哀さを描いた物語は、全体的に重苦しいものだが、主人公達に人格を持たせたことにより、自然と感情移入されていく。気づくとその世界にどっぷり漬かっている自分がいた。途中でバタバタと仲間が死んでいくストーリーは、人によっては賛否両論なのかもしれないが、演出が上手く、“必然の死”と思わせるだけのパワーがある。自分の身を呈して仲間を助けるキャラ達の姿に、当時思いっきり感動したものだ。レベルアップを廃した熟練度システムも、ゲームバランス的に万人受けのものではなかったかもしれないが、自分としては好きだったシステムの1つ。仕組みさえ理解してしまえば、序盤から無敵のキャラを作ることもでき、その分だけ純粋にストーリーにのめり込める。粗削りではあったが、この作品から“ＦＦは名作”と思うようになったのも事実。（藤澤）

REVIEWER
野安ゆきお&TETSU

ゲームライター。ターニング・ポインツに所属。雑誌&攻略本の執筆に追われる日々を送っている。その昔、某ゲーム誌で「FF」読者ページを担当していた経験あり（2代目&3代目）。

REVIEWER
森 泰彦

10年以上も前にNHKでやっていたジム・ヘンソンのマペット劇、「フラグルロック」のヌイグルミやらオモチャやらを集めるんだけど、これがなかなか見かけない。ライター歴は3年くらい。

REVIEWER
藤澤貴史

現在はフリーとして執筆&編集をこなす。忙しい仕事のかたわら、睡眠時間を削ってゲームをプレイするゲームジャンキー。RPGやスポーツSLGなど、やり込み要素の強いものが好き。

ファイナルファンタジーVI
スーパーファミコン／1994年4月2日発売



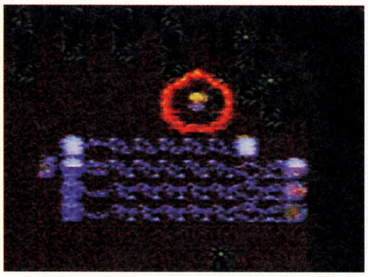
クリスタルがなくなり、代わりに「魔石」が登場。これを装備することにより、魔法や召喚獣の力を引き出すという新システム。今まで以上にドラマ性が強く、より映画的な演出が随所に見られる作品。

ゲームはグラフィックではない、という言葉を正面から覆す、画面の凄まじい描き込みに驚かされた。ついに定価1万円を超えた価格のほとんどがこのグラフィックに費やされていると言われても、素直にうなづけるほどの説得力があった。これまでの流れとはかなり違い、蒸気機関文明と太古に消えた魔法が融合する異質な世界観。洗脳されていた少女ティナや、敵側の女将軍だったセリスなど、女性がメインに活躍する物語は非常に興味深い。この頃からのシナリオの凝りよう（屈折ぶり？）は、今現在の「FF」の流れに通じているように思える。システム的な部分でもVを超える面白さがあり、これまで伝統だった奇数番と偶数番のゲームの流れがここにきて融合された。怒濤のごとく押し寄せるイベントの中でも、オペラハウスでセリスが女優に扮して歌うシーンはとにかく面白い。機会があったら一度は見ておいたほうがいいかも。できればSFC版が望ましい。（野＆T）

ボクがもっとも気に入っている「FF」がコレ。VIの良さを挙げるとすれば、シリーズ中もっとも仲間が多く、誰一人とて死なないこと。そして、それら全てのキャラにバックストーリーが用意されていると言うこと。まぁ、個々のストーリーの中でかなりの人が死んでいくんだけどね。なぜか許せてしまうんですよ。主役級が女性キャラ（ティナ）なのは目新しかった。しかも、ストーリーのカギを握る最重要人物でもあったりするところがまた良い。RPGの主人公って「さぁ魔王退治に行きますか」みたいな、唐突でよくわからない理由の人が多いじゃないですか。だからティナの役割とか衝撃的でしたね。うん。生と死、欲望、葛藤、人間と幻獣の共存と言ったテーマ性（実際は違うのかもしれないけど）に惹きつけられたのかも。ストーリー（背景含め）の練り込み具合は全シリーズ中、最高のものだと思います。初プレイは「オペラ劇場」の演出に震えました。俺的FFランキング1位。（森）

「FF＝クリスタル」というイメージを覆し、機械文明の世界を描いた革命的な1作。魔法が滅びた世界の中で、生まれながらにして魔導（魔法のようなもの）の力を持つティナの辛さを上手く表現している。幻獣がストーリーに密接に関わってくるため、今までただの攻撃手段であった召喚獣の存在がクローズアップされている。オペラ座でのイベントや世界の崩壊、セリスの身投げなど、衝撃的なシーンが多いこともVIの特徴。とにかく登場するキャラが多く、しかも個々のバックグラウンドがしっかり設定されている。キャラの過去に関係するイベントも用意されているため、おまけと思えるキャラは皆無に等しい。パーティーを分けて進むダンジョン、仲間にいるキャラによって変化するエンディングなど、過去の作品だけにしがみつかず、常に新しい要素を盛り込む努力はさすが。中でもストーリーのセンスは抜群。たとえ何年経ったとしても、何度でも楽しめる名作。（藤澤）

ファイナルファンタジーV
スーパーファミコン／1992年12月6日発売



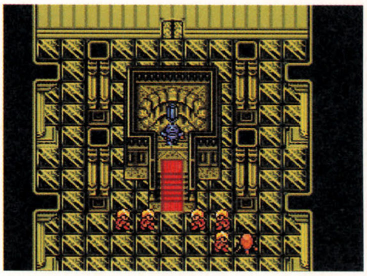
ジョブ＆アビリティのシステムが進化。覚えたアビリティを別のジョブにつけられるようになり、より自由なカスタマイズが可能に。モンスターの技をラーニングする「青魔法」も初登場。

これまでのシリーズ奇数番の通りの展開、とはいかなかったが(キャラに特定の名前がついている)、ジョブチェンジが自由にできたり、セリフ回しがやけにドライだったりと、それらしい要素は十分に備えている。残念ながら筆者はこのVのストーリーをほとんど覚えていない。覚えているエピソードといえば、ファリスが女だったことと(最初から女にしか見えなかったが)、何かにつけてクリスタルが割れまくること程度である。それは逆にストーリーを追うことよりも、それ以外の部分がいかに楽しかったかがわかる。ピアノを弾きまくったり、幻獣や青魔法をコンプリートしたり、ジョブをマスターにしたり、オメガと神龍に苦戦したりと、本編とは関係ない道草がとにかく楽しかった。非常にどうでもいい話だが、これまで伝統だった戦闘シーンのBGMの冒頭の「デデデデデデデデ」という部分にメロディが乗ってしまったことに怒っていた友人のことを覚えている。（野＆T）

ジョブが復活したことが個人的にすごく嬉しかった。ジョブのレベルを上げることで技術（アビリティ）を覚えるというシステムも◎。ジョブチェンジする度に、ベストな組み合わせを考えるのが好きでした。同じジョブでも、キャラごとに服装のデザインが違うというさり気ない演出もポイント高いです。話は変わって、4本腕のギルガメッシュという名脇役の存在がお気に入りです。彼ほどのズッコケキャラはシリーズ全体を見ても、そうはいません。一緒に冒険したかったな。今作からATBが面白くなってきました。これまでのスローリーで退屈だった戦闘が、スピーディーかつ楽しくなったように思えた。が、エンカウント率が高いので相変わらずの作業状態に。残念です。そう言えば、くやしい思い出が1つ。それは、「タイクーンの隕石」にある宝箱を開けなかったこと。これを開けなかったがばかりに、宝箱入手率が99%で止まったんです。涙。俺的FFランキング4位。（森）

キャラの個性をしっかりさせたうえで、ジョブチェンジシステムを復活させている。IIIのシステムとは違い、同じジョブでもキャラごとにグラフィックが変わるため、ついつい全てのジョブを体験させたくなる。しかもただのジョブチェンジではなく、今作から加わったアビリティシステムにより、自分なりの個性を持たせたキャラが作れるのも楽しい。明るい性格の主人公や、敵ながら軽いノリのギルガメッシュなど、全体的にはギャグ的なノリが多いが、それに比例して泣かせる部分も多い。普段が明るい雰囲気な分だけ、シリアスな場面での感動は深い。特にガラフが死ぬ場面などは、Vの最大の見せ場。本気で感動。忘れた人はもう一度見ておくべき。オメガや神竜など、倒さなくてもクリアできる超強力ボスがいるため、エンディングを見た後の楽しみも。ちなみに全て倒しました。ハイ。IIIの優れたシステムとIVのドラマ性を上手く融合させた秀作だ。（藤澤）

ファイナルファンタジーIV
スーパーファミコン／1991年7月19日発売



スーパーファミコンへの移行により、グラフィックやサウンドが大幅に進化。アクティブタイムバトルの採用により、スピーディーで、なおかつ戦略的な戦闘が楽しめる。キャラの個性が復活し、ドラマチックな物語を展開。

一番見せたい画面を一番最初に惜しみなく見せたスクウェアに余裕さえ感じさせられたあのオープニング。SFCの拡縮能力を無理なく使った飛空艇のシーンは今も鮮烈に覚えている。システムはIIに近く、主人公達にはそれぞれ名前がつけられ、職業も決まっていた。これにより奇数番はシステム重視、偶数番はストーリー重視というシリーズの流れを決定づけた。特にキャラクターそれぞれの物語が密接に描かれ、これまでとは違う新しいファンを取り込むことにも成功している（今プレイすると、赤面してしまうような熱血青春恋愛物語ではあるが）。ハードの移行によりグラフィックやサウンドの向上もきっかけに「FF」の人気を確固たるものにしたIVだが、実はSFCが出る前にまったく別のFC版が作られていたという経緯がありファンとしてはそちらをぜひともプレイしてみたかったいう想いが未だ心の中に残っている。（野＆T）

SFCになって初めての「FF」。当時、セシルのグラフィックと飛空挺に乗ったときの映像（画面が斜めになる）を見て、すごく感動したのを覚えてます。今見ても、なんてことないんだけどね。
この作品では、人が簡単に死にます……と、見せかけて、実は生きているという演出が多く見受けられます。芸がないなぁなんて思ったよ。それでもパロムとポロムという魔法使いが、イベントで石化して死ぬ（？）んですけどね。強い意志で石になってるから治療できないなんて、おっさんギャグまで飛び出す始末。違うか……。ジョブシステムが廃止（職業固定）されたものの、各キャラがしっかりとキャラ立ちしているので、物語を見ていても飽きることはないです。アクティブタイムバトルは、未完成な感じ。どの順番でターンが回ってくるかわからないという緊張感はあるんだけどね。PS版は、処理落ちが激しくてイライラ。プレイするならSFC版がオススメです。俺的FFランキング6位。（森）

IVになって一番嬉しかったのは、キャラに個性が戻ったこと。ジョブチェンジはなくなり、育成面での自由度が減ったのは確かだが、その分ドラマ性を強化したことで純粋にストーリーを楽しめた。相変わらずバタバタと仲間が死んでいくが、そのほとんどが生き返る。物語上ハッピーエンドが好ましいのかもしれないが、個人的には死んだままでも良かったのにと思ったのも事実。とはいえ、パロムとポロムの死には感動したし、最後に生き返った時には良かった～と思ったけど。システム面では、アクティブタイムバトルの採用により、何度も繰り返される戦闘に緊迫感を与え、スピーディーさも出していた。SFCになったことでグラフィックも大幅にパワーアップしていたし、フィールド画面で見せるキャラアクションもカワイイ。SFCでの最初の作品というのもあってか、全体的な難易度は低め。敵の強さにゲンナリすることなく、「ＦＦ」世界にハマることができる。（藤澤）

ファイナルファンタジーⅨ

プレイステーション／2000年7月7日発売



再びファンタジーの世界へ。装備するアイテムにより変化するアビリティや、キャラ固有の技など、システム的にはシリーズ集大成といった作り。街のいたる所にギミックがあり、相変わらずミニゲームも豊富。

第2千年紀の末尾を飾るに相応しい1本である。「クリスタル　ふたたび」のキャッチコピーに偽りなし。FC～SFC時代の「FF」が有していたテイスト、ギミック、イベント、そしてモチーフが、手を変え品を変え再登場し、オールドファンの心をビリビリと刺激。剣と魔法のファンタジー世界が復活し、それが美麗な3Dグラフィックで再現されているのも嬉しい。ストーリーは、勇者と魔法使いとお姫様が登場し、力を合わせて冒険するという典型的な童話物語を踏襲。それがRPGでは珍しい群像劇の中で描かれる。序盤から次々と操作可能キャラが入れ替わり、それぞれの過去が語られることで物語が進んでいくのだ。新システムATEにより、それぞれのキャラの様子が描かれ、物語が多視点から描かれているのも画期的。昔ながらの「FF」ファンならば迷わずプレイすべき1本だろう。黒魔道士ビビは、ゲーム史上最高のバイ・プレイヤーだと思う。（野&T）

超原点回帰作品。細かいネタを過去シリーズから引っ張ってきているので、「FF」を知っている人ほど楽しめますね。特にⅠからのネタが多いので、未プレイのユーザーには、ぜひⅠもプレイしていただきたい。肝心のストーリーはと言うと、テーマはPS版FFに見られた「自分探し」なんですが、Ⅶ・Ⅷと続いた暗い物語ではなく、Ⅴ・Ⅵのようなの熱血漢ライクな物語になっています。戦闘システムも、これまでの作品のいいとこどりで文句ナシ。ザ・プレのレビューで音楽が悪いと書いたんだけど、この場を借りてちょっと訂正。クリスタルのテーマ曲（FFのテーマ曲？）、最高です。あの曲が流れた瞬間、童心に帰って聴き惚れて(感動して)しまいました。あらゆる意味で「ファイナルファンタジー」の集大成と言ってよいでしょう。ⅧでFF熱が冷めきってしまったボクですが、Ⅸで再燃しました。すべてのPSユーザーに断言します。Ⅸは、「絶対に面白い」と。俺的FFランキング2位。（森）

「ファンタジーへの回帰」。これだけで、すでに大満足。前2作で溜まった鬱憤を晴らしてくれるような純粋な“ファンタジー”の世界にホッとする。今までのシリーズのいいところをふんだんに取り入れ、まさに集大成といえる仕上がり。アビリティや武器合成などの奥深いシステムにハマり、物語がなかなか先に進まなかったりするのも嬉しい悩み。ストーリー面でも、序盤から一気に急かされるのではなく、システムや雰囲気に馴染ませながら、徐々に盛り上がっていく。いく重にも張り巡らされた伏線は、一度のプレイでは全てわからないかもしれないが「もう1回やればいいか」と気軽に思えるのはゲームが面白いせいだ。とにかく全体的なゲームバランスが秀逸。途中何度も操作キャラが変化するが、それぞれが主役になり得るほどの個性を持っていて違和感なくストーリーを楽しむことができる。コンビニでの予約特典をビビのぬいぐるみにしたのは大正解。ビビ最高！（藤澤）

ファイナルファンタジーⅧ

プレイステーション／1999年2月11日発売



キャラを8頭身にしたことで、よりリアルな表現力を実現。GFを装備する「ジャンクション」システム、敵からの魔法入手など、今までとは一風変わったシステムを採用。単純かつ奥の深い「カードゲーム」が登場。

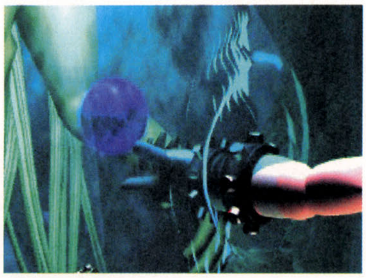
シリーズ中最大の異色作。あれってディカプリオ？　これってヒロスエ？　ハリウッド映画に挑戦！　といわんばかりのリアル等身のキャラは、表情の微妙な変化まできっちりと再現されていた。ムービーの質は驚異的にアップし、映画と遜色ないレベルまで達したのだ。世界観から「ファンタジー」っぽさが完全に消え失せ、写実的な設定が導入されたのも特徴的。ストーリーは、ガーデンと呼ばれる傭兵専門学校からスタートし、「FF」史上初の学園ドラマとなり、ラブラマンスが展開し、最後は時空を超えての戦いへと流れ込んでいく。プレイヤーのレベルに合わせて、敵モンスターの強さが調整されるというシステムが導入されたのも特徴的。でも序盤から召喚獣を使えるので冒険は楽だった。あと映像・音楽面は抜群。御額面魔女のパレードのムービーは圧巻だ。主題歌「EYES ON ME」を歌ったフェイ・ウォンは第41回日本レコード大賞・アジア音楽賞を受賞。（野&T）

ボクがもっとも嫌いな作品がⅧ。キャラクター、世界観、ストーリー、戦闘システム……Ⅷのすべてにハマることができなかった。嫌い嫌いと言いつつも、ザ・プレのFFⅧ攻略班に在籍していたお陰で、プレイ時間が全シリーズ中最長という残念な話もあるんだけど……。で、具体的にどこが嫌いかって言うと、まずキャラクターが8頭身ということ。これまでのデフォルメキャラに慣れたせいか、Ⅷのそれに違和感を感じました。これ「FF」じゃない、みたいなね。バトルにおける「ドロー」システムも×。知らない魔法が登場する度に100個ドローしてっていう作業が苦。キャラ替えをするごとに「ジャンクション」し直さなきゃいけないのも減点かな。なにより決定的なのはラブストーリーだったこと。3枚目でのイベント、「はぐはぐ～」というセリフに心が折れそうになりました。全体的にFFらしさが欠けていると思います。FFにFFを求めないオタク向けの作品。（森）

Ⅶよりさらに「FF」らしくない作品。もちろんシステム面は「FF」なのだが、世界観やキャラデザインなど、リアルにしすぎた気がする。あくまで“ファンタジー”を求めていた自分にとって、この世界観そのものがまず辛い。敵から魔法を吸収するシステムも、はっきりいって面倒だったし、レベルアップの利点があまりない成長システムも、いまいちハマれなかった要因の1つ。召喚獣の登場シーンは迫力満点でカッコイイが、せめて一度見たものはカットできるようにしてほしかった。ストーリーは全体的に暗くシリアス。世界観には合ってるし、物語そのものは感動する部分もたくさんある。それなのに、なぜか印象に残っている場面が少ないのは、やはり自分の中で違和感があったからか。なんだか否定的なことばかり書いてしまったが、別のゲームとして考えれば十分に楽しめるRPGではある。が、“FF”という先入観がある分だけ素直に楽しめなかった作品。（藤澤）

ファイナルファンタジーⅦ

プレイステーション／1997年1月13日発売



宝石をカスタマイズする「マテリア」システム。キャラ固有の技である「リミットブレイク」などの新システムを採用。随所に挿入されるムービーが、物語を一層盛り上げる。本格的に遊べるミニゲームが多数登場。

プラットフォームをプレイステーションに移して作れたⅦ。スクウェアは「新マシンへの対応能力」の高さを見せつけた。ドット絵によるグラフィックを捨て、キャラクターとモンスターを3D化。これまでとは一線を画すクォリティーのムービーがふんだんに用意され、尋常じゃなく描き込まれたダンジョンの中を冒険するゲームへと進化した。「剣と魔法のファンタジー」ではなく、パワーの源である「魔晄」を巡る物語が用意されるようになった。マテリアという物質が登場し、それを武具に装着してアビリティを育てていくシステムも導入された。ストーリーとしては「過去をプレイさせる」というRPG史上空前のルール違反（すでに終わっていることを体験できるのは変だ！）を行いながら、「過去そのものが虚構だった」という史上空前のドンデン返しを見せる。混声合唱によるラスボスとの戦闘BGMは格好よかったなぁ。ちなみにエアリスは生き返りません。（野&T）

「とにかくグラフィック（ムービー含め）すごいなー」が第一声。「でも、なんで戦闘画面のキャラは、こんなにもスレンダーなんだろう」が次に発した言葉だったと思います。感動と疑問がほぼ同時に訪れたのが驚きです。クラウドが嫌いです。ボクのFF主人公達に対するイメージは、「前進前進で突き進み、どんな悪にも立ち向かう」っていう熱血漢的なものだったんだけど、クラウドはまったく正反対な正確の持ち主でした。最後の最後で熱血漢になるんだけど、その頃には、そんなもの求めていないわけで。主要キャラがイベントで死ぬのもどうかと思ったけど、「やっぱりFFはFFなんだ」ってことで無理に納得しました。合掌。マテリアのシステムはかなり完成度が高いものだと思います（付け替えの面倒さは×）。Ⅶの戦闘は、画面はアレだけど面白いです。ミニゲームの豊富さもⅦならでは。本編と外れたところでの足止めが必至なんです。俺的FFランキング5位。（森）

初めて画面を見て唖然。ついに「FF」もここまで来たのか……と感じたものだ。でも、実際にゲームを始めてみると、これが意外と手強い。グラフィックがリアルになったことで、入り口出口の位置や、どこに何が置かれているかなど、視覚的にわかりづらい面もあった。キャラクターデザインが変わったため、全体的な世界観もかなり変化。システム的な部分を無視すれば、別のゲームといえるほど。個人的にはⅥまでの世界観の方が好み。戦闘シーンでのキャラアクションも増え、魔法も派手になったのはいいが、その分、時間もかかるのはやや辛い。そんなシステム云々よりも、最も印象的なのがエアリスの死。おそらく全「FF」作品中で最も物議をかもし出した場面だろう。「苦労して育てたヒロインを殺すとは！」なんて意見も多かったが、それはプレイヤーのエゴというもの。戦いに身を置いたからには、常に死と背中合わせのはず。個人的にはあれで良かったと思っている。（藤澤）



FF IX&DQ VIIでこの夏は終らない

「FF」と「DQ」が立て続けに発売される。これまでに例をみないスケジュールは、ともすればゲームの話題を「それだけ」にしてしまうところだった。しかし、この2大タイトルに並びうるRPGがここまで充実しているとなれば、話は変わる──。



〝神と悪魔の戦い〟、そして〝ヒロインとの恋〟。──ハッキリ言ってどちらもありがちのメインテーマだ。ゲームでもファミコン時代からこれまでずっと、これらをテーマに据えたRPGが登場してきた。だから、もはや作り手も受け手もこのテーマには飽きてしまっているのが実状なのだ。

しかし、本作はあえてそれらのテーマを掲げて登場しようとしている。そこには本作のスタッフの並々ならぬ主張と自信が込められてさえいる。彼らは使い古されたかのように見える〝恋愛〟や〝神と悪魔〟といったテーマを本気で描写することによって、大人でも納得できる深みある物語として完成させようというのだ。

そのこだわりの描写は事の大小に関わらず、いちいちスキがない。テーマに据えた〝恋愛〟の対象たる女性キャラの描写しかり、もう1つのテーマ〝神と悪魔の戦い〟が世界と人間にもたらした影響の描写しかり。ぎりぎりまでこだわり抜いた細かな設定は、一人の少女という小さな存在から神と悪魔の戦いでもたらされた文化という巨大なものまでを違和感なく1つの作品世界に馴染ませてしまった。ありがちなテーマを本気で描く。ここから生まれた臨場感こそが、このゲームの1つの魅力なのだ。

ありがちなテーマを本気で表現した価値

漁ん(いさりん)

DC/ゲームアーツ/RPG/8月3日発売/6,800円(通常版)・7,800円(初回限定CDブック付)



写真はどのRPGよりも集団戦闘の醍醐味を感じさせる戦闘シーン。

ゲームとしての面白さを追求

「グランディアII」のすばらしいところとして忘れてはならないのが、多くのこだわりが"ゲームとしての面白さ"を妨げていないこと。設定に、映像にこだわるあまりに面白さを失うことも少なくない近年のゲームの中にあって、本作はその高いゲーム性で主張している。RPGはちょっと……、なんてヘビーゲーマーにもオススメだ。



何でできているかわかる物だからこそ"実在感"が感じられる。

フィクションとしてのリアリティ=実在感

剣と魔法が活躍するフィクションの世界に説得力を持たせるため、本作では町の文化はもちろん、土地の気候や建物に使われている建材にいたるまで、細かな設定が与えられている。作中にひとつの世界を感じさせることで"現実感"とはまた違う"実在感"を作り出しているのだ。フィクションとしてのリアリティがここにある。

この主張が「グランディアII」

本作の舞台は、約一万年前に神グラナスと悪魔ヴァルマーが戦ったとされるシュリーセン大陸。神魔の戦いは激戦を極めたが、やがて神グラナスの放った剣"グラナサーベル"がヴァルマーの体を貫き、大陸全土に深さもはかり知れないほどの大亀裂"グラナクリフ"が刻まれたという。

この言い伝えから、この世界に根付いている宗教が"グラナス教"である。その教会がモンスター退治を生業とする"ジオハウンド"の主人公リュードに仕事を依頼することから本作のストーリーは始まる。

教会からの依頼とは"グラナスの歌姫"とも呼ばれる神官の少女エレナを、ある儀式が行われる場所まで護衛してほしいというもの。神様と女性を苦手としているリュードは嫌々ながらも護衛を引き受けるが、エレナは儀式の失敗で悪魔に取り憑かれてしまう。その事件から遅れること数時間、教会に戻ったリュードの前に、今度は黒き翼を持つ闇の少女ミレーニアが現れる。善とも悪ともつかない彼女の行動に戸惑う彼は一連の事件の真相を探るため、エレナとともにグラナス教の大神殿へと向かう。

最初は依頼されたから護衛することに……



教会からの依頼で神官の少女、エレナを護衛することに。女性はニガテだが仕事だからと引き受ける。



「主人公の過去」とかも考えたり

ストーリー冒頭で護衛することになる神官の娘エレナとは対照的に、神などまったく信じず、理想を語ることを嫌うリアリストの主人公リュード。世界中で起きる異変を追い、信じられるものを探していく冒険の中では「夢じゃメシは食えない」という彼の性格を決定づけた過去と対決するシーンもある。これはもう"ストーリーもの"RPGのお約束だろう。彼の過去にはいったい何があったのか？こういったお約束をハズさない遊びやすさ、入り込みやすさも本作の魅力だ。

だんだん情が移ってきて……



ともに旅をし、つらいところを知ると情も移ってくる。リアリストのリュードにも思いやりはある。

空には悪魔ヴァルマーの化身といわれる第二の月が輝き、人々の心には常に消せない不安が残っている本作の世界。人々は信じられるものを求め、光の神をあがめるグラナス教のもとに集うが、主人公リュードはそれを良しとしない。神さえも信じない彼の冒険は、信じられる何かを探す旅でもあるのだ。

主人公に細かな設定が与えられているうえ名前も変えられないため、序盤をプレイする感覚は物語を読むのに似ている。しかし冒険が進み、世界に蔓延する不安と向き合ったとき「何を信じればいいのか」というリュードの心とシンクロするプレイヤーは少なくないはず。これって"感情移入"ってやつ？

物語に関わるもう一人の少女も気になって……



エレナとは正反対にリュードに迫ってくる謎の少女ミレーニア。背中には黒き翼があるが、その性格はあくまでも無邪気だ。

やがて主人公は世界のかかえる普遍的な問題に直面する



「グランディア」というブランドは確実に存在する

本誌で取り上げた主張あるソフトはもちろん、残念ながら紹介できなかったものまで加えると相当な数にのぼるコンピュータRPG。そんな中にあって「グランディア」シリーズはあきらかな独自性を保持している。前作「グランディア」と「～II」とは世界観もキャラクターも違うが、遊んでみれば「あぁ、これはグランディアだ」と納得させられるものがあるのだ。ここに開発元・ゲームアーツのゲーム製作に対する哲学がある。同社は「グランディアII」を制作するにあたって前作のシステムにあえて大きな変更点を設けなかった。あくまでも前作をベースに改良を加える方向性を選択したのである。今にして思えば、ゲームアーツのRPGはずっとここに向かって進化していた。設定にこだわることでフィクションの世界に実在感を持たせる手法も、集団戦闘の面白さを追求した戦闘システムも、メガCDでリリースされた「ルナ」で提案され、前作「グランディア」で大きく進歩したものと言える。

"面白いRPG"の方向性のひとつを突き詰めた結果が本作だ。

次々と新しいものを作るのではなく、ひとつの理想に向かって練りこまれてきたものはやはり強い。斬新さと表裏一体のギラついたクセもなく、かついろんな世界観に合う包容力。ノド越しが良く味がなじみやすい、ひき割り納豆のようなシステム（納豆嫌いの特に関西の方、失敬！）が、前作とはつながりのない世界観にもうまくマッチしていい味を出している。世界観やキャラクターを継承しただけの続編も少なくない昨今では珍しく「グランディア」シリーズは、その主義自体を継承したブランドなのだ。町での会話、フィールドの雰囲気、戦略性の高い戦闘にキャラ育成の楽しさ——"どこを切ってもグランディア"みたいな金太郎飴的密度感、これが熱狂的なファンを生んでいる。

ではそれほどの完成度を持つ「グランディアII」が表現しようとするものは何なのか？　それは"ストレートな人間賛歌とゲームとしての面白さ"ただそれだけである。さわやかな感動を遊びやすいゲームに乗せて——たったこれだけの主張のために「グランディア」は進化を続けてきたのだ。その年月は"神と悪魔の戦い""ヒロインとの恋"といったありがちなテーマを、人を感動させる物語として完成させた。まるで実在するかのようにリアルな世界で迎える結末は、お仕着せの涙よりもう一段上のステージで感動させてくれるはずだ。

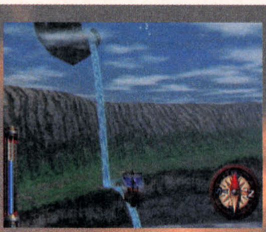
これが新世代の王道RPG！
空を舞台にした夢とロマンの大航海



勇気あふれる少年のストーリーをベースに、RPGの原点とも言える冒険・探索の旅が楽しめる。これがセガの考える王道だ。

本作の舞台は、地上も海もない空だけの世界。人々は浮遊島に町を作り、その間を船で往来しながら暮らしていた。そんな世界の中にあり、どこの国にも属さぬ気ままな"空賊"ダイン一家。その一員であるヴァイスが主人公。強国の軍艦にも臆することなく立ち向かい、非武装の商船には手出しをしない義賊である。本作の物語は、強国・バルア帝国に追われる謎の少女ファイナを、ダイン一家が救出することから始まっていく。

バルア帝国を向こうにまわし、大喧嘩を始めてしまったダイン一家。バルアは自慢の無敵艦隊を差し向け、ファイナを狙う。それもそのはず。ファイナはある重大な使命を背負った少女だったのだ——!!



3Dを生かした空という舞台

舞台は"大空"。その広大なフィールドを360度方向に自由移動できるシステムで、3D空間を最大限に生かしている。プレイヤーたちは空飛ぶ船に乗り、大空を自由に飛びまわって壮大な冒険を繰り広げるというわけだ。その視点はもちろんプレイヤーも共有するわけで、遥か先の雲の切れ間に見え隠れする大陸や、その彼方に小さく見える宝島など、冒険心を視覚からもくすぐられるだろう。
これまでにないスケールの冒険に、我々は何を感じるのであろう——。



自由な冒険・探索

「どんなにゲームハードが進歩しても、どんなフィールドが舞台であっても、RPGの原点は冒険と探索である。」これが本作をリリースするセガの主張ではないだろうか。ストーリーを追わせながらも、自分が冒険しているような感覚を味わわせたい。そんな開発陣の考えは、どんなに物語を進めても自由に行き来できるフィールドや、視点変更により周辺を見回せるシステムなど、随所に強く表れている。自由度の高い世界を楽しめるようなフィーチャーに期待。

昔から「セガはRPGが弱いよね」なんて言葉をよく耳にする。確かにセガハードのソフトラインアップには、RPGの割合が少ないのは事実。発売から2年半が経過したDCもその例に漏れず、RPGタイトルは数えるほどしかないのが現状だ。そんなDCに向けてセガが贈る渾身のRPGがこの〝エターナルアルカディア〟だ。

RPGの原点である〝冒険〟と〝探索〟の楽しさを追求し、最大限に表現し得るRPGとして本作がリリースされる。その冒険の舞台となるのが〝空〟。多くの浮遊島が浮かび、人々は船に乗ってその間を巡る。これまでのRPGでは、空を飛ぶ乗り物はせいぜい別の場所への移動手段。それに対し、本作はその壁を打ち破り、空の〝高さ〟を冒険のフィールドとして選んだのである。雲の向こうにおぼろげに見える浮遊島。船の真下から迫り来る巨大生物——。舞台に〝高さ〟が加わることで、冒険のスケールは一気に広がる。セガは、そんな空間を飛び回り、隅々まで探索して回るような冒険を3D時代の〝王道〟と考えたのである。

「やらされているストーリーにはしたくない」「自由に動き回り、探索を楽しんでほしい」という開発陣のコメントからも、彼らの考える〝王道〟がどんなものなのかが想像できる。はたして「エターナルアルカディア」は、RPGの王道を3D空間に持ち込むことができるのだろうか？

セガだから——セガの王道



ETERNAL ARCADIA™
エターナル アルカディア



DC/セガ・エンタープライゼス/RPG/9月発売/5,800円

3Dというフィールドを探索する面白さ



空のどこかに隠された、物語とは無関係(？)の発見物。ここに主義アリ！

山を越え、広大な平原を渡り、多くの町をめぐって旅を進めていく……。「ドラクエ」の登場以来、我々がすっかり見慣れたRPGの風景である。時は流れてゲーム文化は3Dという表現方法を手に入れた。上を向けば浮遊物の底面が見え、下を向けば足元が見える、そんな当たり前のことが実現するようになったのだ。

ここで思い出してほしい。不気味な沼の中、美しく輝く鏡を探して一歩一歩調べ尽くしたときのことを。物陰に何か落ちてないかと町の中を腰をかがめて歩き回ったときのことを——。今度の冒険の舞台は空である。雲より高く飛んだところにまだ見ぬ島はあるのではないか？　島の裏側に何かないのだろうか？　プレイヤーたちの探求心は大地をはるかに越え、空を駆ける。このゲームが発売されたなら、攻略本を見ないで知人との情報交換のみで遊んでほしい。きっとあの頃の気持ちを思い出すことができるから——。

ファンタジーとは違う……限りなく「現代(コ コ)」に近いRPG

ペルソナ2 罰
ETERNAL PUNISHMENT

文・飯田REI

PS/アトラス/RPG/発売中/6,800円

現実とはほど遠い、幻想世界での冒険。超人、偉人、魔人に魔物など、現実にはお目にかかれない人々とひとときを過ごすのは実に楽しい。しかしこの「ペルソナ2罰」の世界の場合、現代とほぼ同じ時代・生活がベースだ。なんでもないNPCの一人ひとりに、生活の匂いまで感じさせる設定を施し、主人公を含む主要キャラも、誰一人としてヒーロー、ヒロインらしき立場ではない。すべてが等身大であり、既存のゲームにはない「大人の気苦労」をも体感させてくれる。しかしそのすべては実際にありえないものだ。そんな本作は、今回の特集の中で異色な部類に入る。

さらに「罰」は続編物としても異色だ。普通続編物はFFシリーズのように物語に連続性は、ブランド的な意味合いを持つものと、完全に前作の物語を引き継いだ続き物に別れる。しかし本作は物語の連続性を保ちながら、時間軸と現場は全く同じという特性をもっている。同じ時間、同じ場所で起きる全く違う事件やイベント。中には同じようにみえるが、内容が微妙に違うイベントなどもあり、前作をプレイした人間の優越感をくすぐってくれる。ただし前作をプレイしていないからといって、楽しめる要素が少なくなるといった部分はない。このなんともいえない不思議な感覚を、ぜひ実際にプレイして確かめてほしい。



あやしい風体、過激な言動。しかしその言動になんらかの過去を感じさせる人物が多い。



一見ステレオタイプなキャラクターにも、人柄やエピソードがふんだんに盛り込まれている。

連続猟奇殺人事件の発生——そして人々の噂は現実になる

丸い円を描くような新興都市珠閒瑠市。学校があり、商店街があり、繁華街のあるごく普通の街だった。しかしある事件を皮切りに、現実ではあり得ない不思議な事件や社会現象が、珠閒瑠市を席巻するようになる。主人公である天野舞耶は、雑誌記者として事件を追ううちに、事件そのものの核心へと知らず知らず近づいていってしまう。

珠閒瑠市で起こる謎の猟奇殺人事件。それは食い散らかしたような無惨な死体を残すこと以外に、「JOKER呪い」という都市伝説が常につきまとっていた。憎い相手を殺してくれと依頼すると、JOKERが実行してくれるというその噂を、ティーン向け雑誌編集者である舞耶は取材することになった。

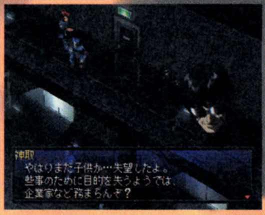
取材に向かった蓮華台にある七姉妹学園で、舞耶はその猟奇事件の犯人と目される人物に出会う。現場に居合わせた所轄の刑事と、偶然行動を共にしていた舞耶の親友うららの3人は、猟奇事件とその裏にある大きな謎に向かって無意識のうちに足を踏み込んでしまうが……!?

物語は一本道に見えるが、各所にあるサブイベント、NPC(プレイヤー以外のキャラクター)との会話、そして噂操作によるイベントのバリエーションなど非常に内容の濃い作品。密度の濃いゲーム性は、1回のプレイで飽きさせはしない。



大人の視点から見たもう一つの珠閒瑠市

狭い範囲に見える珠閒瑠市だが、前作の学生やティーンを主体とした視点と、本作でのアダルト・社会人としての視点で見ると大きな違いがある。ショップや各施設に入ったら、なるべくキャラとの会話をしておきたい。前作のメインキャラたちではお目にかかれない、社会人の悲哀やエスプリが伺えるはず。子供が主役になりがちなRPGにはない新鮮さがある。



ペルソナいちのキャラももう社会人。発言も大人に……!?

個人の都合と欲望が、世界を動かす……かもしれない

何か志があるわけでもなく、気がつけば事件の裏にある大きな何かに対峙していた感のする後半。世界を救うんだー、とか悪は許さない！というストレートな意志ではなく、いろんな利害や都合が、珠閒瑠市の運命や事情を変えていく。これは前作でも貫かれていたもの。このシリーズに惹かれるのは、そういう部分が大きい。ヒーロー・ヒロインと銘打たれてはいるが、元をただせばそこらへんにいるただの少年少女。今回ならOLやサラリーマンだし。彼らが試行錯誤しながら最後にたどりつく結論は、希望とか夢なんてないかもしれない。何をそこから感じるのかは、プレイヤーの思いに託される。あくまで個人の都合、欲望の発露した結果、世界を滅亡から救ってしまうこともあるということなのだ。それはそれでカッコイイことだと思うのだが。



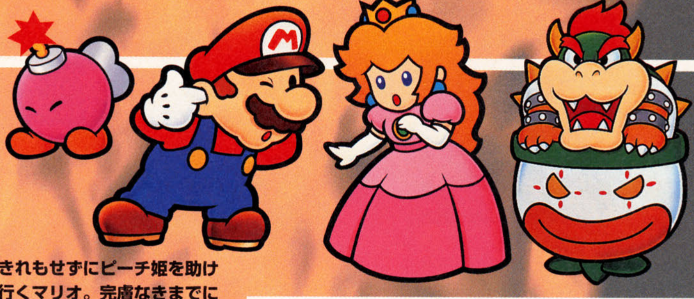
なんか偉そうに言ってるが、人間の都合パワーってのは侮れないよ。

マリオストーリー MARIO STORY™

アクションゲームがそのまんま

文・折原光治

N64/任天堂/8月11日発売/6,800円/振動パック対応



ピーチ姫がクッパにさらわれた!!
戦えマリオ、仲間とともに

ストーリーはマリオシリーズの王道ともいえるもの。つまり、クッパにさらわれたピーチ姫を助け出せ、ってこと。いままでと違い、なんでも願いをかなえる"スターのつえ"でパワーアップしたクッパ。さすがのマリオも、このままでは手を出せない。そこでまず、とらわれの身になっている7人の"星のせい"を助け出し、力を借りる必要がある。各地で出会う仲間と力を合わせ、がんばれマリオ。

あきれもせずにピーチ姫を助けに行くマリオ。完膚なきまでにやられた屈辱は晴らせるのか?



トラップをくぐりぬける
アクションのマリオさながらの仕掛けや謎解きも随所に。





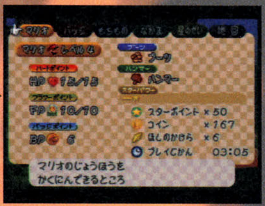
仲間と協力者が心強い
仲間と合流し、ともに冒険。四方八方が敵ということではない。



フィールドで敵と遭遇
フィールドを歩き、敵と遭遇。ジャンプやハンマーで先制攻撃。



戦闘
戦闘はコマンド選択式。ジャンプ、ハンマー、技もさまざま。



成長
スターポイントをためることで、マリオは成長していく。

プレイ時間が長い。戦いが単調で退屈。などの理由で、RPGから離れてしまった人も少なくないはず。そう、忙しい大人には、時間も情熱の持続力も不足しているのだ。そんな人にオススメなのが「マリオストーリー」。ペラペラなキャラクターたちが繰り広げる冒険活劇は、単純ながら楽しく爽快感がある。つまり、アクションゲームのように、気持ちよく遊べるRPG、それが「マリオストーリー」なのだ。

今回のマリオは、各地で合流できる仲間たちとともに冒険する。仲間たちは、敵の特徴を見抜いたり、壁を壊したり、姿を消したりと、さまざまな特技でマリオを助けてくれる。もちろん戦闘でも、彼らの力が役に立つ。

戦闘シーンは、アクションゲームばりのダイナミックさがウリ。特にアクションコマンドと呼ばれる操作（タイミングよくボタンを押したり、3Dスティックをはじいたり）をすることで、攻撃力をアップしたり、敵の攻撃を防御したりできる。さらにフィールドに見える敵をハンマーで叩いたり踏みつけたりすることで、先制攻撃を仕掛けることも可能。おかげで戦闘は、いつもドキドキ楽しめる。

ゲーム本編以外にも、「星のかけら」と呼ばれるアイテムを集める楽しみもあり、たくさん集めれば貴重なバッジと交換してもらえる。またマリオや仲間宛に手紙が届く。単純な手紙なのだが、これを読むのが楽しみになっている。



異彩を放つ、クセのなさ



修行シーンも、もろアクションゲーム。単純で、かつ明快。

大作ばかりが目立ってしまう近年のRPGにあって、マリオストーリーはかなり異彩を放っている。なにしろ30時間程度のプレイでエンディングを迎えられるし、ストーリーはタイムボカンシリーズなみにマンネリ。でも楽しい。それはなぜか。

まずは話のテンポがいいこと。ややこしい伏線や分岐などがほとんどなく、プレイヤーに無駄な負担を要求しない。つまりとっつきやすいってこと。多くの大作で忘れられている点だ。

そして戦闘シーンで退屈しないこと。アクションコマンドと、装備量を制限されたバッジが効いている。特にバッジは、最適な組み合わせを考えるのも楽しい。

たしかに子供向きの単純なゲームという印象は正しい。派手なムービーもなく、ハリウッド製アクション映画のような醍醐味を味わいたい人には向かない。しかしいざ遊びはじめると、子供っぽい演出に微笑しつつ、タイミングを計ってボタンを押し続ける自分がTVの前にいる。



プライベートRPGを作ろう

「RPGツクールGB」による"自分物語作り"のススメ

RPGで遊ぶのは面白い。でも、何かが足りない。それがソフトに対する不満だけでなく"人生"そのものに関する人に、この記事を捧げる。

構成・文＝戸塚伎一(U.G.S.)





「よし、いっちょRPGでも作ってみるか……」

ン週間がかりでクリアしたRPGのエンディング・ロールを見終えた時でも、好きなゲームソフトのクリエイターのアッパー気味なインタビュー記事を読んだ直後でもいい。とにかく、一瞬でもそんな気持ちになったら、次はどうするか？

プログラムなりなんなりを学んで作り手側を目指すという道もあるが、手っ取り早く形にするには、各機種で発売されているRPGコンストラクションソフトを利用するのが一番。

〝作りたい欲求〟に身も心も任せられる人は、そのまま突き進めばいい。しかし、注意力散漫で何事も中途半端なくせに理想だけは高い人間は、何かと理由をつけて（RPGを作れる）環境から遠ざかろうとする。①どうせなら機能が充実した最新ソフトで完璧なものを作りたい→②そうなるとツールを完璧に使いこなさなければならないが、なんだか複雑そうで無理っぽい→③完璧にできないのなら、最初からやらないほうがマシ……という具合だ。

この記事はゲームボーイカラー用ソフト「RPGツクールGB」によるオリジナルRPG作りの勧め、という形式をとってはいるが、決してこのソフトのメインターゲット層（小・中学生）向けではない。真の狙いは「いつかは俺も……」と思い続けてそれなりにいい齢になってしまったユーザーの心中でくすぶっている〝作りたい欲求〟の昇華なのだ！ 心当たりのある人は早速ソフトを買って、自分にする言い訳の理由のひとつ――「でも、ソフト持ってないしぃ」――を解消しておくように。



GAME DATA
- 発売中(2000年3月17日)
- 4,800円(税抜)
- ゲームボーイカラー専用
- ターボファイル対応

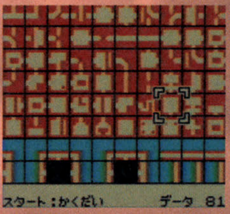


「RPGツクールGB」ってこんなソフト

極力簡略化されたコンストラクション機能と、どこへでも気軽に持ち運びができるハード特性により、他機種版以上に感覚的かつ即興性の高いRPG作成が可能になった。グラフィックや音楽、フィールドマップの自作はできないものの、素材データは質・量ともに充実。イベントの組み立て方次第では高度な画面演出・シナリオ構成も可能。今後はエンターブレインからシリーズ作品が発売される予定。『RPGツクールGB公式ガイドブック』(アスペクト・1200円【別】)にはイベントの応用テクニックや各パーツの一覧が紹介されているのでソフトとの同時購入が吉。



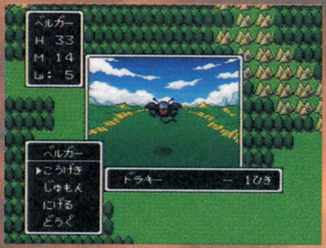
たいていの要素はコマンド選択か数値入力で設定可能だ。



マップはパーツの組み合わせで作成。ほとんどレゴ感覚。

まずはとっかかりになる要素をはっきりさせておく必要がある

「ドラゴンクエスト」©1986 ENIX



「ウルティマ」「ウィザードリィ」といった往年の2大RPGのいいとこ取りをしたのが「ドラクエ」なのだ。

「ドラクエタイプのRPG」ってひとくちに言うけれど……

'90年代前半まではゲーム紹介記事で当然のように使われていた「ドラクエタイプ」という言葉。この意味を端的に表わすならば「2D見下ろし型のフィールドグラフィックで、各種の命令がカーソル移動によるコマンド選択で行えるRPG」となる。「RPGツクールGB」は、まさにそういうRPGを作成するためのツールだ。



「でもさ〜、ゲームボーイカラー用ってことは、たいしたもんが作れないんじゃないの〜?」

という言いぶんは、ある意味、もっともだが、それは、たいしたもんでもそうじゃなくても、今までのRPGコンストラクションソフトで作品をひとつでも完成させたことがある人が言ってこそのもの。ここは、「限られた条件下でクオリティの高いものを作る」と、考え方を少しばかり軌道修正することで、自尊心を保ちつつ、謙虚な姿勢になろう。

〝外堀〟が埋まってきたところで次に必要になってくるのは、ひとつのRPGを作り遂げるためのモチベーション（意欲を起こさせるような要素）。もっとも初期の段階では「RPGのこういうところがいいなあ」という素朴な感動があったはずなのに、いざ自分でRPG作りとなると、ついツールを使いこなすことばかりに関心が向かい、その結果、どういう作品にしたいのかがボヤけてしまいやすい。

ソフトを起動する前に、完璧な設計図を作る必要はない。あらかじめ自分がグッとくる〝ツボ〟を再確認しておきさえすれば、制作中に袋小路に入りこんでしまっても、すぐにも立ち直すことができるはずだ。左でそれを見つけるヒントを紹介するので自分自身に当てはめて考えてみよう。

とっかかり3つのヒント

こんなキャラクターを活躍させたい



「シェンムー 一章 横須賀」©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI

「あのキャラ、登場のしかたがカッコよかったし、仲間になっても強くて頼り甲斐があったなあ。でも、終盤手前のイベントであんな死に方するなんて、納得いかないよ。俺だったらもっと話全体にカラませて、魅力をおおいに引き出すね！」といった感じの経験、誰だってあるよね……？

こんな世界を旅してみたい



「AZEL－パンツァードラグーンRPG－」©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997

そのゲーム世界だけに通じる一風変わった習慣や掟が気に入った、なんていうケースもあれば、「この世界がじつは○○だったなんて……。破天荒にもほどがあるけど、私、そういうのキライじゃない」という、スケールのデカいドンデン返しもあって、応用範囲はなかなか広い。

こんなテーマを訴えてみたい



「リンダキューブ完全版」©1998 ASCII Corp.／Alfa System／MARS／NEC Home Electronics Ltd.Media Works

「エンディング見たときは言葉を失ったよ……」「あのキャラが何気なくポツリとつぶやいた言葉は、人間の本質を的確に言い表していて、今でも頭から離れない」などなど、制作者が訴えたかったであろうテーマが腹にズンときた経験があれば、それを精神的支柱にするのもまたよし。

プライベートRPGへの道

❶ ダメなわたしの基本装備品

ワシ、戸塚伎一も、はっきりいってコンストラクションソフトをやり遂げられないダメ人間。10年以上前に書いた「Dante」（MSX2用のRPGコンストラクションソフト）用のゲーム仕様書をいまだに捨てられないところが、我ながらせつないです。でも「RPGツクールGB」なら、それなりに仕事をしている現在のワシでも、最後まで作りきることができるんじゃないか……そんな淡い期待を抱いて一念奮起することにしました。何より、ゲームボーイカラー用ソフトってのがいいですよね。人目さえ気にしなければ、電車移動中にも作業できるわけだから、一瞬の思いつきを即座に反映することができるというメリットもあります。そう、ワシの制作現場は、いつもワシとともにあるのです！（ちょっと恥ずかしい）



ゲームボーイカラー本体＋ソフト、専用メモ帳、そして創作意欲を刺激する音楽を常備。これで完璧だ。



こんなキャラクターを活躍させたい

偶像崇拝から生まれる〝リアリティー〟を信じて……

ゲームはもちろん、漫画やアニメ、映画に登場するキャラクターにたいする憧れや愛情は、時として、ものすごいパワーを生みだす場合がある。男子の場合は「萌え」、女子は「やおい」といった状態(?)が、その最たる例だろう。あまり極端すぎてもそれはそれで問題だが、ともあれ、そういったパワーを制作意欲にうまく変換できれば、一本芯の通った作品ができるはずだ。

まずは、好きなキャラクターをそのままゲーム上で再現することから始めてみよう。名前はもちろん、性格から喋り方、そしてグラフィックも可能な限り似たものを選んで、そのキャラが生き生きと活躍できる舞台やストーリーを連想ゲーム的に考えていくのだ。その他の登場キャラクターも「どういうヤツがいれば、あのキャラが引き立つか?」という観点で設定していけば、まったく何もない状態から組み立てていくよりは、はるかにラクに決められる。もちろん、活躍させたいキャラクターが主人公である必要はない。シブい仲間キャラでも、あるいは主人公パーティーと敵対するNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）でもアリだ。「プレイヤーさえもが、そのキャラを輝かせるために存在する」なんて、素敵じゃないか……?

そうやって全体を構築していく過程で、肝心のキャラクター像がズレていく場合もあるだろう。ストーリー展開に沿ったセリフを用意していくうちに、性格がだいぶ変わってしまった……というようなケースだ。それが商業用RPGだったら軌道修正が必要かもしれないけど、プライベートRPGの場合はとくにいじる必要はない。むしろそうなったほうが〝自分らしさ〟が剥き出しになっている感じがして、潔いくらいだ。それを他人にプレイしてもらった時に共感を得られるかどうかは、また別問題ではあるが……。


宮崎アニメ『天空の城ラピュタ』には少年少女の成長が描かれている。

古典名作劇場①
「ファンタシースターII 還らざる時の終わりに」
1989年・セガ



お気に入りのメンバー（最大4人まで）で冒険できるってのがまたいい。

メガドライブ初期の代表的なRPG「ファンタシースターII」。世界設定がSFということで、当時の流行とは少しばかりハズれていたが、主人公のユーシスをはじめとする8人の仲間キャラクターはいずれも個性的で、それぞれにファンがつくほどだった。その中でも、尖り耳のネコ系少女〝ネイ〟の人気は断トツ。ゲーム終盤で、悪生生物と人間の細胞を合成して生みだされた人造人間であることが判明し、悲しい最期を遂げる……という展開が、多くのプレイヤーの心を捉えたのだ。

SUB TEXT







●プロの発想法でつくる！ ゲームキャラクター（BNN）
「すべてのキャラクターは9タイプに大別できる」と言いきる手引書。その真偽はともかく一読の価値有。

●別冊宝島349 空想美少女読本（宝島社）
かつて自分が入れ込んだアニメの女の子キャラは、どこが魅力的だったのかを改めて確認できる本。

●見えざる異性（創元社）
男性の中の女性性、女性の中の男性性についてわかり易く解説している。人物心理に深みを与えられる。

プライベートRPGへの道 ② 自分を盛り上げる手段もソフトに収録済み!?

設定した内容がすぐ目に見える形になるのが「RPGツクールGB」の特徴のひとつ。大局の見通しが甘く〝部分部分の完成〟の寄せ集めでなんとか全体のバランスをとってきたワシにとっては、実に頼もしい限りです。タイトル画面なんか、文字を入力して何パターンか用意されている背景グラフィックの中から選ぶだけでオーケー。これで今後の士気もグッと上がるというものです。多少感じる食い足りなさが、「さっさと本編作ろうっと」という踏んぎりづけになっているフシもあります。

収録されているサンプルゲームをプレイしてみるのも、やる気を出すきっかけになる。「こんなスゴいのができるんだ」でも、「俺ならもっとスゴいの作るね」でもいい。とにかく、気分を盛り上げたもん勝ちです。



サンプルは普通に遊ぶも良し、各ゲームデータをエディタにロードするも良しだ。



とりあえず、わが敬愛するアクション俳優の主演映画タイトルをくっつけてみた。

こんな世界を旅してみたい

心の中に広がっている〝故郷〟に帰るために



最強の敵も倒したし、あとはゴール地点まで行ってエンディング・ロールを見るだけ……という状態になった時、〝漠然とした名残惜しさ〟を感じた経験はないだろうか？　もしあるとしたら、その理由を思い出してみてほしい。「あの場所にあった神秘的な建造物が良かった」という具体的なものであれ、「何となくほのぼのとした全体の雰囲気が良かった」といった抽象的なものであれ、そのゲームの世界が内包している何らかの要素が自分にマッチしたことは間違いない。

生きものには、みずからが居心地良く感じる環境を求める欲求がある。もちろん人間も例外ではないが、実際は〝社会の鎖〟に縛られて、なかなかそれを実行できないケースが多い（〝求める居心地良さ〟そのものがすでに社会に組みこまれているのでは？　という議論は、ややこしくなるので今回はナシ）。「だったら、自分にとっての〝パーフェクト・ワールド〟を自分自身で作ってやろうじゃないか！　モニターの中によ!!」という思いは、プライベートRPGを完成させるためのモチベーションとしては充分ではないだろうか。



人間が登場しない実写ファンタジー映画の傑作『ダーククリスタル』。

ただ「RPGツクールGB」の場合、グラフィックの傾向がコミカルタッチのファンタジー・タッチしかないので（※キャラクターグラフィックの一部に日本風も混じってはいるけど……）、自分の望む世界を作るには、それなりの〝工夫〟が必要だ。たとえばグラフィックに左右されない要素――その世界の一般的な風習や倫理観、歴史的背景で、憧れの世界像を追求してみる。それを深く掘り下げていくうちに、ストーリーや登場キャラクターのアイデアがポンと浮かぶことだってあるだろう。

既成グラフィックを逆利用しての〝メタ世界〟の構築、という荒技もある。居心地を良くするのは難しそうだけど多重構造的な物語を作れる。

古典名作劇場②「イースII」

1988年・日本ファルコム



アイテムや魔法を駆使して魔物と戦いつつ、物語の核心へと迫っていく。

後世に偉大なる冒険家として語り継がれるアドル＝クリスティンの2つ目の冒険物語という設定で、魔物の本体ごと空中へ浮かび上がった国「イース」が舞台となるアクションRPG。ゲームのテンポの良さや、最初は倒せそうで倒せないが、慣れてしまうと簡単に倒せるボス。そして3時間程度でクリアできる絶妙なゲームバランスがウリで、さまざまなハードに移植された。

なお、今年の7月6日にはWindows版としてリメイク作「YS2エターナル」が発売され、再びファンの体温が上昇した。

SUB TEXT



●オズの魔法使い（早川書房）
名作童話の世界観は、ファンタジー方面の発想をおおいに刺激する。『モモ』なんかもおすすめ。

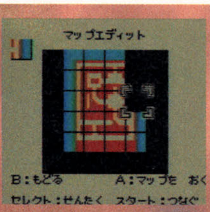
●まんが秘宝 Vol.2 つっぱりアナーキー王（キング）（洋泉社）
数々のパワフルな漫画のストーリーがダイジェストでわかる、便利でためになる1冊。

●謎の地球史探検ガイド② 世界の遺跡編 古代日本、カラ族の黄金都市（エルドラード）を発見せよ!! ―失われた文明をめぐる70の謎―（飛鳥新社）
〝トンデモ要素〟が入った歴史検証本は、カチカチの頭のマッサージに最適。ネタ自体の流用も可能!?

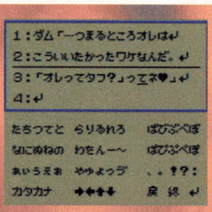
プライベートRPGへの道 ③ 思い立った時にコツコツと素材作り

だいたいの方向性が見えたら、手さぐりでもいいから前進しましょう。日常生活でそんな〝冒険〟をする機会は滅多にないんだし、せめて数インチのモニターの中でくらい、闇雲な行動力を発揮したっていいじゃないですか！

そうですね、さしあたって手をつけられそうなのは、メッセージウィンドウに表示されるテキストじゃないでしょうか。1ブロック最大16文字×4行に、思いついたストーリーのポイントになるセリフや、どこで使うかは決めていないけどグッとくる言い回しを入力しておけば、いざテストプレイという時も、ストーリー全体の流れや雰囲気を感じながら確認できます。しかも、同じメッセージを何度も目にすることで、よりふさわしい表現や使いどころに気づくことができる、という利点もあります。推敲は大事ですよ～。



冒険の各舞台のマップを大雑把に作っておくと、メッセージ同様、何かと便利。



テキスト入力は〝復活の呪文（パスワード）〟感覚で。なんだか懐かしいです。



こんなテーマを訴えてみたい

空に向かって叫ぶだけでは誰にも届かない〝思い〟をコンストラクションデータに込める。

SUB TEXT



●ナウシカ解読――ユートピアの臨界(窓社)
漫画版『風の谷のナウシカ』を題材にユートピア思想について考察。巻末に宮崎駿氏のインタビュー収録。

●講談社現代新書JEUNESSE
じぶん・この不思議な存在(講談社)
「私って誰?」「自分って何?」という究極のテーマについて思考をめぐらす際のヒントに……。

●今日は死ぬのにもってこいの日(めるくまーる)
ネイティブ・アメリカンの古老の言葉をまとめた詩集。素朴な表現の中に、胸をうつ真理がある。

古典名作劇場③ 「女神転生II」 1990年・ナムコ



「女神転生II」©1987,1990 西谷 史/(株)徳間書店/ムービック シップス/NAMCO LTD.

複数対複数になった本作の戦闘システムは後のシリーズに受け継がれる。

核によって滅びかけた世界を舞台に繰り広げられる、今なお人気が高い「女神転生」シリーズの2作目。本来は敵である悪魔を話し合うことでパーティーに組み入れられるシステムが斬新。行動をともにしたパートナーの離反や運命のヒロインとの出会いなど、人間関係を中心にしたドラマティックなストーリー展開が最大の魅力だ。また、前半戦最大の山場とも言える「TDL(東京ディスティニーランド)」での選択によっては、アスラやルシファーといったシリーズ屈指の強敵たちを仲魔にできるルートが存在するのも特徴。

テレビゲーム、とりわけRPGは、プレイ中の体験が、自分自身の経験として記憶に残りやすい。それは、RPGの基本構造が、プレイヤーをあたかもその世界の住人のように思わせるようにできているからだ。逆に言えば、感動的なシーンでキッチリ(?)泣けるのは、よくできたRPGの証拠なのだ。

プレイヤーとゲーム世界との心情的な面での〝シンクロ率〟が高い、ということは、RPGは、作り手が訴えたい〝テーマ〟を押しつけがましさなしに、ゲームの流れで自然に盛りこめる媒体である……といえる(もちろんそうするには、作り手のセンスと技量が必要とされるのだが)。〝テーマ〟などというと大仰な感じがするかもしれない。実際のところは「俺ぁ日頃からこう思ってるんだがね」という、ちょっとしたこだわりで充分だ。それに「なんでみんなはこんな簡単なことがわからないんだ、くそぅ」というモヤモヤした思いが混じっていれば、なお結構。そのほうが、RPGを完成させることに、より切実になれるからだ。

ストーリーやキャラクター、世界観などのあらゆる設定は、「自分が掲げたテーマに説得力を持たせる」というハッキリとした目標のために行う。といっても、全部が全部、テーマに則したものでは、かえって嘘くさくなってしまう。テーマとはまるで逆の立場を主張する存在や、それら一切を傍観する存在も盛り込むことで、核となるテーマを強調できることを頭に入れておこう。極端な例として「ゲーム世界の中でたったひとつの存在だけが真理(=テーマ)を握っている」という設定も面白い。

そうやって作成していくうちに、「これは絶対だ」と思っていたテーマの根底が揺らぐ場合があるかもしれない。あったらあったで、自分自身の〝戸惑い〟を作品に反映してみよう。新しい自分を発見できるかもよ。



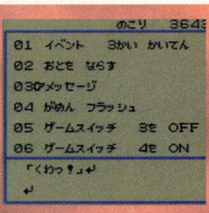
夢を信じる心は世界を変える、という姿勢が清々しい『バロン』。

プライベートRPGへの道 ④ ゲーム的な面白さはイベント作りで決まる

「RPGツクールGB」では、ストーリーのポイントになる劇的なシーンも、お店での買い物も、はたまた町の住人とのくだらない会話も、ひと括りに扱われます。それらの具体的な中身は〝イベント・データ〟として同じエディタ上で設定できるので、やろうと思えば「長〜いお芝居のあと、いきなり買い物画面になって、そのあとの店主の質問に『いいえ』と答えると戦闘シーンに突入」なんていう支離滅裂な一連の流れを1セットとして扱うことも可能です。さらに、フラグに相当する〝スイッチ〟命令を組み合わせることで、ひとりの人物(ひとつの物体)に最大4セットのイベントを持たせることができるというから、たいしたものです。ただ、自由度の高さは混乱の原因にもなるので、メモ帳にちょっと記録する程度の管理は忘れずに。



各マップのどの位置で何がおきるかをひとつずつ指定。パズル感覚でできちゃう。



画面や音の演出効果を設定することで、イベントをよりドラマチックに……。



プライベートRPGは世に発表してこそ“真の完成”をむかえるのだ

ハードルとプレッシャーの低さ、そして、何事も中途半端だった過去へのほのかなリベンジ精神が功を奏し、ついに作品をひとつ、完成させたとする。市販のRPGをクリアした時のようなわかり易い達成感は得られないかもしれないが、「俺もやればできるんだなあ」と、そこそこの手応えは実感できるはずだ。

しかし、そこで新たな問題が待ち受けている。「完成した作品をどうするか?」ということだ。自分で最初から通しでプレイしても、どういう場面でどういうことが起こるかをあらかじめ知っているだけに、確認作業の延長の感は否めない。完成させることが目的だったから、その後のことは別にいいや……というのも、何だかさびしい。せっかく通して遊べるものができたんだから、それをまっさらの状態でプレイできる人に託してみるのがスジだろう。


自分で作った殻は、自分で破ってこそのもの!

自分の作品を他者に発表する……ある種の誇らしさとある種の気恥ずかしさに満ちたこの行為は、大きなリスクを背負っている。つまり、その作品を面と向かって否定されたとしたら、たとえ言った相手にはそこまでの深い意味がなかったとしても、心情的には自分自身を否定されたことに等しくなるからだ。

しかし「RPGツクールGB」で作ったものは、言わずもがなではあるが、RPGだ。前ページでもふれたが、RPGは、プレイ中の体験が、自分自身の経験として記憶に残りやすい基本構造である。つまり、プレイヤーの立場をないがしろにした身勝手極まりないものでなければ、絵や音楽といった他の媒体よりも素直に受け止めてくれるはずだ。たとえ「面白かった」「つまらなかった」という直接的な言葉による感想が聞けなかったとしても、最後までプレイした人の心の中には、自分が構築した世界の記憶が確実に広がっている……そう思えることで、プライベートRPGを作りあげたという事実が初めて報われるのではないだろうか。

「RPGツクールGB」をツクった人たち

本企画のシメとして「RPGツクールGB」を開発したスタッフのみなさんに“このソフトのキモ”を一言ずつ聞いてみました。

「今回はGBということもあり、“作りやすさ”に主眼を置きました。スペック面での制約を逆手にとってハードルを低くできたと思ってます。友達同士で『オレはここまで作るから、次はお前が』とか『オレはキャラだけ作る』とか、共同作業も楽しいはず」(新田さん)

「本シリーズも続編が発売されるたびに大ボリュームになり、選択項目などが増えて制作過程がどんどん複雑になってきたわけです。今回はそれを最初から絞り込むことで『ツクール』の原点を見直すことができましたね。ユーザーインターフェースもできるだけ簡単になるよう工夫しましたし……。

あとはやはり通信機能を生かすことで小中学生でも疑似的に制作チームを作って集団作業が可能になったことが大きい」(田村さん)

「ちょうど僕らの世代が遊んでいた頃のゲームの音なんですよね。今回は。今までは和音でガンガン鳴らしていたところもアルペジオにしたり(笑)。曲作りはパズル要素が強かったですね」(武井さん)

「私はもともとスーパーファミコンの頃から2Dの絵をやってきたこともあって、あの頃の技術がどこまで生かせるかが1つの挑戦でした。カラーGB専用ということで『白黒兼用だから』という言い訳もできませんし(笑)」(豊岡さん)


プログラム
田村 博


ディレクション
新田隆道

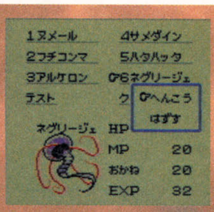

サウンド
武井宏征


グラフィック
豊岡 督

プライベートRPGへの道

5 最後の仕上げはプレイに耐えうる環境作り

いくら味に自信がある料理でも、箸をつけがたい盛りつけではそれが伝えられないように、プレイヤーに課す負荷の調整を怠ると、ろくにプレイしていないのに「○○ゲーじゃないか!(自主規制)」とソフトを突き返されるのがオチです。そのあたりのサジ加減は、自分が遊ぶ側の立場になって考えれば、おのずと定まってくるものです。モンスターとの戦闘を例に考えてみましょう。開始直後なのに、一度戦ったら町に戻ってHP回復しなければならないバランスのRPGを、以降も続けてやりたいと思いますか? “難航不落”といわれる塔が、敵の特徴さえ記憶に残らないほどアッサリと制覇できたら、それ以外のあらゆる情報に真実味をもって接することができるでしょうか? バランス調整は、相対的な面も含めてこそのものなのです。



モンスターの強さは、何度も模擬戦闘を繰り返して、地道に調整するしかない。



町やダンジョンなどの位置関係はこれでいいのか、実際に歩いて確かめよう。



検証 RPG SINCE 1977~2000

特集第二章は、RPGの起源である1977年のテーブルトークRPGの「D&D」から、2000年の今、和製コンピュータRPGの状況までをひも解く。

特別寄稿

テーブルトークRPGの本質的特長が示唆する地平

グループSNE 清松みゆき

T&T～ソード・ワールド～央華封神など、SNEのメインストリームをなすTRPGを支えてきた理論派ゲームデザイナー。最近はボードゲームも発表、またゲームの翻訳、小説・リプレイの創作も達者にこなす多彩な才能の持ち主。

ロールプレイング・ゲーム（以下RPG）は、もともと対人・多人数型のゲームとして誕生したこと、そして、現在ではそれらをテーブルトークRPG（注：和製英語）と呼称してコンピュータRPGと区別していることは、少し気の利いた読者であるならば、すでにご存知のことだと思う。

世界初のテーブルトークRPG、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」が、完成形として発売されたのが、1977年。ノンゼロサム性、ストーリー創造性、キャラクターへの強固な感情移入性など、従来ゲームに存在しない魅力を持ったこの新しいゲーム・ジャンルは、アメリカで爆発的に広まり、数年を経ずして、日本でもマニア層の遊びとして、遊ばれ始めることになる。筆者がRPGに触れたのも、この頃である（すまん、マニアだ）。

それと時期を重ねて、アメリカ本国では、手軽にRPGを遊べるツールとして、コンピュータ・ゲームが登場する。「ローグ」であり、「ウィザードリィ」であり、「ウルティマ」である。これらは、コンピュータ・ゲームであるがゆえに、人数を必要とせず、日本への輸入と拡散に、テーブルトークRPGほどの時間を必要としなかった。筆者もまた、ほとんど時間を置かずに、これらに触れる機会を得ている。

それゆえに、純和製という観点においては、コンピュータRPGのほうが、ヒット作を先に登場させることになる。PC-8801用ソフトとして、「ブラック・オニキス」が高い評価を勝ちえ、そして、ファミコンで「ドラゴンクエスト」が、大ブレイクした。

本家たるテーブルトークRPGにおいては、「ローズ・トゥ・ロード」がほとんど唯一存在するタイトルであり、輸入作品にまで視点を広げても、「トラベラー」や「ダンジョンズ&ドラゴンズ」が、ようやく、ライセンス翻訳されようかというレベルでしかなかった。筆者はと言えば、英語を読みながら、「DragonQuest」を遊んでいた（いや、そういうタイトルのゲームがあったんだよ、ちなみに、「ドラクエ」を初めて目にしたのが、先輩の下宿にこの「DQ」を遊びに行ったときだったりする）。

このコンピュータRPGの隆盛が、日本でのテーブルトークRPGブームへの呼び水となった。コンピュータ・ゲーム誌である『コンプティーク』に、RPG（「ダンジョンズ&ドラゴンズ」）リプレイとして「ロードス島戦記」が連載され、それの小説化作品は、アニメ化を経てミリオン・セラーを記録する。

これにより、テーブルトークRPGというものへの関心と期待が日本に広がり、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」や「トンネルズ&トロールズ」らの翻訳作品が売り上げを伸ばした。そして1989年、「ロードス島戦記」の安田均・水野良コンビのプロデュースで、純和製たる「ソード・ワールドRPG」が、満を持して登場する。「ソード・ワールドRPG」は大ヒット作品となり（自分で書くと面はゆいな）、発売以降、10年近くに渡り、テーブルトークRPGのブームを支え続けることになった。

現在、テーブルトークRPGは、トレーディング・カード・ゲームという新しいジャンルに押され、日米問わず、元気を失っている。アメリカでは、最初にして最大のタイトル「ダンジョンズ&ドラゴンズ」の、第3版の出版が控えているが、それですら、再興の起爆剤になるかどうか、疑わしい。何しろ、トレーディング・カード・ゲームは、RPGに比べて、異様に利益効率がよい（笑）。RPGは、この意味では、〝商品〟として、きわめて不利なのである（逆に、消費者にすれば費用対効果に優れた、〝おいしい〟遊びなのだが）。

では、こうした資本主義の論理にRPGが駆逐されるかと問われれば、僕はノーと答える。最初に触れたノンゼロサム性、ストーリー創造性、キャラクターへの感情移入性などは、いまだに、テーブルトークRPGのみが持つと言ってよい特長であり、多くのゲーマーたちを引きつけてやまない大きな魅力なのだ。そしてまた、ゲーマーでないゲーム・デザイナーも存在しない。テーブルトークRPGが、この特長を持っている以上、デザインの火が消えることはないだろう（事実、新規作品の発表は、日米とも途絶えることなく、継続している）。

テーブルトークRPGに起源を持つコンピュータRPGにおいてすら、これら3つの特長のうち前者2つを完全に再現したものは、いまだ存在しない。これから先、コンピュータRPGのさらなる地平を考えるときには、この方向にもまた、それが開かれていることを忘れてはならないだろう。



日本のコンピュータRPGは、海外とは完全に異なる発展を遂げてきた。このページでは、日本ならではのRPG、即ち「和製RPG」の成り立ちと発展を中心に、日本のコンピュータRPG史を俯瞰していく。昔を知らない貴方も、これを読んで、ちょっとしたRPG通になってみませんか？

本澤 徹

和製RPGの歩み

コンピュータRPGの誕生

コンピュータ・ロールプレイングゲーム（以下、支障がない限り、単にRPGと記す）は元々、テーブルトーク・ロールプレイングゲームをコンピュータでやれないか、という発想から始まったといわれている。テーブルトークRPGというのは、勝ち負けが存在せず、キャラクターを「演じる」こと自体を楽しむ演劇的なスタイルのゲームで、その祖は「ダンジョンズ&ドラゴンズ」という、剣と魔法のファンタジー世界を扱った作品だ。

このゲームが持っていた、モンスターとの戦闘やレベルアップといった要素を主軸に据えてコンピュータゲーム化し、市場で成功したのが「ウィザードリィ（以下ウィズ）」と「ウルティマ」という二大RPGシリーズなのである。これらのヒットが、コンピュータゲーム界にRPGというジャンルを定着させたわけだが、ひとつ知っておいてほしいのは、テーブルトークの世界では、戦闘やレベルアップは必ずしも必須要素とされていないということだ。にも関わらず、それらがコンピュータRPGに不可欠なものと認識されるようになったのは、後続作品の多くがテーブルトークではなく、ウィズやウルティマを基本として作品作りをしていたからにほかならない。コンピュータRPGがテーブルトークから始まったのは事実だろうし、後々、その影響を直接的に受けた作品も数多く現れるが、シーンの流れを形作ったのは「テーブルトークから切り離されたウィズ、ウルティマ」だったと思う。

さて、その2大シリーズだが、初期段階から、ウィズが多彩なクラスやモンスター、アイテムなどを軸に、戦闘と育成そのものを前面に押し出していたのに対し、ウルティマは、ファンタジー世界というフィールドの広がりや空気感を描こうとしていた、という違いがあった。ウルティマは作を重ねるごとに、この世界観重視の方向性を強めていき、戦闘やレベルアップのプライオリティを低下させていくのだが、日本でより高い人気を得ていたのは、戦闘中心のスタイルに留まり続けたウィズの方である。

この事実は、日本の初期RPGの多くが、バトル&レベルアップ型の作品だったことと無縁ではないだろう。なお、ウィズはプレイヤー視点でダンジョンを、ウルティマは空撮視点でフィールドを描いており（ウルティマには3Dダンジョンもあるが）、この2種類の「世界の描写方法」が、RPGのスタンダードになっていったということも記しておきたい。ハードのグラフィック能力が進化し、表現方法が多様化する90年代前半頃までは、ほとんどのRPGが、両者のどちらかに近似した方法で世界を描いていたのだ。

日本RPGシーンの萌芽

日本のRPG史は、ウィズやウルティマの輸入によって幕開ける。この、かつてないタイプのゲームは、多くの人々を魅了。とりわけウィズは多くの熱狂的支持者を得、これを遊ぶためだけに、超高価な海外PCを購入してしまうマニアも少なくなかった（当時はPCの規格が乱立していたため、海外のゲームは海外PCでしか遊べなかったのである）。

ほどなくして、日本のPCへの移植もスタートするが、それと前後して、刺激を受けたメーカーやプログラマーの間で「こういうゲームを、自分たちでも作ろう」という動きが高まってくる。こうして、国産のRPGが誕生するわけだが、草創期の作品のほとんどは本家ウィズ、ウルティマの完全なフォロワーで、フォロワーの多くがそうであるように、本家を越えるには至らなかった。その中で、今に名を残しているのが「ザ・ブラックオニキス」だ。ウィズフォロワーの代表格である本作は、やはり本家には及ばない部分が多かったものの、草創期の国産作品の中では、グラフィック、構成ともに一歩抜きん出た存在だった。このブラックオニキスは、本家ウィズの日本語版が登場する前にリリースされヒット、国産PCユーザーに、RPGというジャンルを広める役割を果たす。

一方、ウルティマの直系フォロワーには、ブラックオニキスと同格で語れるほどのヒット作がない。しかしウルティマは、日本独自のゲームジャンルのベースとなっていると位置付けることが可能で、ゆえにウルティマが日本のRPGシーンに与えた影響は、ウィズに負けず劣らず大きいといえる。そのジャンルの名は「アクションRPG（以下A・RPG）」。RPGに、リアルタイムで動く敵との戦闘という、アクションゲ

ーム的なエッセンスを加えたゲーム群の総称だ。A・RPGのすべてがウルティマの影響下にあるわけではないが、初期のA・RPGが、フィールド上にグラフィカルに敵を表示するというウルティマのスタイルにインスパイアされた作品であるのは間違いないところで、だとすればウルティマをA・RPGの祖とするという見方は、決して的外れではないはずだ。

このA・RPGの草分け的な存在である「ハイドライド」は、当時としては爆発的といえる規模の大ヒットを記録。以後しばらく、A・RPGは、日本PCゲーム市場の牽引車としての役割を担っていく。今日の状況からは想像しにくいかもしれないが、当時、ゲームの代表格といえばアクションやシューティングであり、その要素を取り入れたA・RPGは、多くのユーザーにとって、通常のRPGよりも取っつきやすかった。そうした入り込みやすさと、RPGが持つ成長や冒険の面白さを兼ね備えたゲームが、受けないわけがなかったのである。そのA・RPG全盛期の象徴といえる作品が、日本PCゲーム史に輝かしい足跡を残したモンスターゲーム「ザナドゥ」だ。

RPG普及の立て役者「ザナドゥ」

「ザナドゥ」の特徴は、計算され尽くしたゲームバランスにある。豊富なパラメータやアイテムと、広大なダンジョンでプレイヤーを圧倒するという方法論はウィズに近いが、あちらがランダム性の高い作りなのに対して、こちらは、乱数の介在する要素が非常に少ない作りになっているのだ。この点が、攻略方法の緻密な組み立てを好む日本ゲーマーの感性にフィットした……というのは、いかさか穿った見方かもしれないが、ともかくも「ザナドゥ」が、そのようなバランス取りによって、海外製品とは異なるベクトルで高いゲーム性を獲得していたことは間違いない。

「ザナドゥ」は、極めて早い段階で、「日本ならではのRPG」のひとつの形を示してみせた――細かく見ていくと、ウィズやウルティマの匂いを感じさせる部分も少なくないが――本作は超大人気作となり、当時のPCゲーマーでプレイしていない人はいないのではないか、と思えるほどの驚異的な売り上げ本数を記録。このスマッシュヒットにより、RPGというジャンルは日本のPCゲーマーに完全に認知される。と同時に、その世界観などを紹介した副読本などの登場によって、西洋ファンタジー的な世界観や固有名詞も一般化していく（これも「ザナドゥ」の功績といえるが、ただ本作の世界観は、かなりジャパナイズされたファンタジーではあった）。そして、発売元の日本ファルコムはカリスマメーカーとしての地位を不動のものとし、この後数年に渡って、PCゲーム界に君臨し続けることになるのである。

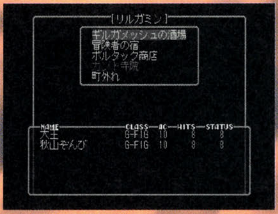
ドラクエの登場とRPGの一般化

ここで少し、時計を巻き戻してみよう。「ザナドゥ」リリースの2年ほど前に、コンピュータゲームの歴史を変える大事件が起きている。ファミリーコンピュータ（以下FC）



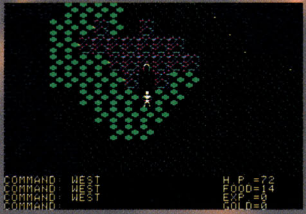
ROGUE

最古のRPGのひとつ。ネットワーク出身の作品で、文字で迷宮を表現している。ダンジョン生成型RPGの元祖。



WIZARDRY

3DダンジョンRPGの祖。ウルティマとは逆に、戦闘を重視した作り。シリーズ途中で大路線変更をしている。



Ultima

2DフィールドRPGの祖。世界観を表現することを重視したシリーズで、外伝的な作品も数多く出ている。

の登場と、その普及である。この、PCに比べて圧倒的に安価なハードの登場により「家で本格的なコンピュータゲームを楽しむ」という行為は、特殊なものではなくなっていた。さらに、市場の拡大に伴って、当初は単純なアクションとシューティングばかりだったFCのソフトは、少しずつ多様化し始める。このような流れの中で、86年に、家庭用ゲーム機初のRPG「ドラゴンクエスト」（以下ドラクエ）は世に放たれた。

このドラクエという作品は、当時PCでRPGをプレイしていた人間の目には、チープ極まりない代物と映ったはずだし、実際、そういう声も多く聞かれた。パーティは組めず、クラスの概念もなく、世界は狭く、謎解きらしい謎解きもなく……と、当時のPC・RPGと単純比較すると、かなり見劣りする内容だったのだ。ちなみに筆者も、当時はドラクエをバカにしていた覚えがある。しかし今にして思えば、それは「マニアの発想」というものであろう。歴史にIFはないが、もしFCで最初にリリースされたRPGがウィズやウルティマ……あるいはザナドゥであっても、RPGが、ドラクエ発売時のように爆発的に広まることはなかったのではないか、と思うのだ。当時のFCユーザーの大半は「RPG」という言葉すら知らず、まして、それを積極的に遊びたいというモチベーションなど持っているはずもない人たちだった。ドラクエの作りが簡素だったのは、当時の技術力の限界ゆえと思うが、結果としてもたらされた「敷居の低さ」は、RPGというスタイルを広めるにあたって、間違いなくプラスに作用したはずである。

本作リリース後の経緯は、周知の事実だろう。ドラクエは、一般ニュースになるほどの爆発的ブームを巻き起こし、RPGというジャンルは一気に大衆化する。ひとつ確認しておきたいのは、「一般人にとってのRPGの代名詞」となった本作が、PC・RPG草創期の作品と同様「バトル&レベルアップ」メインのゲームだったという点だ。冒頭で「ウィズや、初期のウルティマが戦闘ゲームであったことが、RPG=レベルアップゲームというイメージを確立させた」という趣旨のことを書いたが、この段階で、より広いユーザー層に対して、その印象付けが行われたわけである。

RPGのイージー化現象

ドラクエのヒット後、各社からFC市場にRPGが投入され始めるが、初期の作品には、正直なところ見るべきものが少ない。その多くは、ドラクエのスタイルのみを模倣した、極めて単純なフォロワーに過ぎなかったからである。しかし、FCでRPGを制作するノウハウが蓄積されるにつれ、そのラインナップは次第に本格化していく。やがて、ウィズを始めとするPCの本格的RPGが移植されるようになる一方で、PCユーザーにとっても無視できないだけの内容を備えたオリジナル作品も現れるようになる。FC・RPGの開発者の頭には「PCの作品に追いつけ、追い越せ」という意識があったはず

で、そうした開発側のエネルギーと、市場そのものの大きさが、FC-RPGを発展させていった。

さて、FCのRPGがPCのそれに近づこうとしていた頃、当のPCサイドでは、面白いことに逆の現象が起きている。「RPGのイージー化」である。その急先鋒となったのが、PCゲーム界の王者、日本ファルコムが1987年にリリースした「イース」だ。

当時、PCのRPGは、肥大化と閉塞の方向に向かいかけていた。多くの作品はウィズ、ウルティマの流れを汲んでおり、良作、佳作は数多くあっても、時代の流れを変える革新作は久しく出ていない……という状況下で、マップの広さやアイテムの物量、あるいは高難度などをウリにする大艦巨砲主義的な風潮が出始めていたのである。

「RPGは優しさの時代へ」というキャッチコピーと共に登場した「イース」は、こうした流れへのアンチテーゼが込められた作品だった。と同時に、キャラクターを主軸に据えてストーリーが語られていくという、物語主導型RPGのはしりでもあった。シンプルなシステム、短めのプレイ時間、ほとんどのプレイヤーが楽に解くことができるゲームバランス、そして小説やコミックスのような感覚で展開していく物語。こうした特徴を備えた本作は、PCゲーマーたちの熱狂的な支持を得、シーンの流れを一気に変えてしまう。

このヒットの背景には、本作がファルコム、即ち超ビッグメーカーの作品だったという事実も絡んでいるとは思う。しかし、それだけでは、その後のシーンの変化までは説明できない。やはりイースのような、判りやすく遊びやすく、そしてストーリー中心に展開していくRPGを求めるユーザーが、潜在的に数多く存在していたということだろう。これ以降、PCのRPGは、ウィズやウルティマ、そして、両作の後継者として熱い期待を集めていた「マイト&マジック」シリーズなどに代表されるハードな海外系RPGと、ストーリー主導型の国産RPGの二極に分化していくのである。

和製RPGという「ジャンル」の出現

イースのヒット前後から、一気にその数を増やしていった、映画やコミックスのようなドラマ性を持つ、キャラクター&ストーリー主導型のRPG。このような、日本独自のスタイルのRPGを、本稿では「和製RPG」と呼びたいと思う。和製RPGは、ウィズやウルティマから始まったRPG進化樹の中で、独自の進化を遂げたゲーム群であり、筆者は、一般的な海外RPGとは別ジャンルと言ってもいい存在だと考えている。その特徴を、ざっと挙げておくと……

●物語に深く関わってくるノンプレイヤーキャラクターやパーティーメンバー（極端な例になると主人公も）のキャラが立っており、彼らが物語を主導していく。キャラを立たせる手法が、アニメやドラマ、あるいは演劇などに近いのが、大きなポイントだ。

●同様に、ストーリーの見せ方も、アニメやドラマのそれに近い。つまり、一本の線の中に、起承転結のような起伏があるというスタイルだ。ちなみに、海外のストーリー主導型RPGは、バラバラに存在するイベントや会話から、少しずつ全体のバックボーンを見せていくという手法を取ることが多い。

●ストーリー進行フラグが、判りやすく提示される。特定のアイテムを手に入れたり、ボス敵を倒したりするという形が一般的で、そのヒントも明確に与えられることが多い。従って、ストーリー進行で詰まることは少ない。

●フラグが倒れる順序が厳密に決まっており、イレギュラーな進行を許さない作品が多い。各フラグにイベントを付随させ、それによって一本のシナリオを見せていくという方法が一般的。

……と、こんなところだろうか。もちろん例外はあるだろうし、こういう分類のしかたに異論のある人もいるだろうが、そう的外れなことは言っていないつもりだ。

この和製RPGというスタイルが、どの段階で出来上がったのかを判断するのは難しい。PCではイース、FCでは「ファイナルファンタジー（以下FF）」がターニングポイントになっていることは間違いないのだが、それ以前にも、和製を感じさせる作品がないわけではなかった。曖昧な言い方になってしまうが、国産RPGが大量に制作されていく中で、少しずつ成立していった、と見るのが妥当なところだろう。

興味深いのは、PCシーンとFCシーンにおける、和製RPGのヒットと一般化の時期が、かなりシンクロしているという事実である。具体的な数字を挙げると、FFの1作目が登場したのが'87年、よりストーリー指向を強めた2作目のリリースが'88年で、これはイースがPCシーンを騒がせていた時期と、ほぼ一致する。ただ、この一致が偶然なのか、それとも両シーンが互いに影響を及ぼしあっていたからなのかは、正直なところ断言しづらい。個人的には「必然的な変化」がハードを問わず起こっていた……と考えているが、まあ、判りかねることを云々するのは止めておこう。

なお、和製RPGという表現は、筆者はよく使うし、似たような分類をする人も多いのだが、別に一般的な業界用語などではない。念のため。

「ファイナルファンタジー」の台頭

ここで、前の項で名前の出たFFについて触れておこう。ドラクエの発売後、FCのRPGシーンが、ひたすら本格化を目指していたというのは前述の通りだ。その過程で生まれた、家庭用オリジナルRPGの代表格が、このFFなのである。

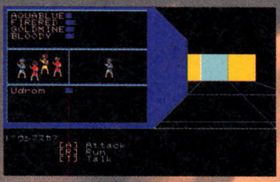
FFの大きな特徴は、もちろん、その和製色＝ストーリー指向の強さにあるのだが、もうひとつ見逃すべきでないのが、PCのRPGからの影響を、あまり感じさせない作品であるという点だ。これは、初期ドラクエが明らかにウルティマフォロワーであり、Ⅳ以前には和製RPG色の方法論も積極的には導入していないのと、非常に対照的である。ドラク

和製RPGの歩み



ハイドライド

2Dフィールドで敵と接触戦闘を行うA-RPG。A-RPGの基本フォーマットを作り上げた作品といえる。



ザ・ブラックオニキス

国産RPG草創期の代表作である、ウィズ系の3D作品。魔法や職業の要素がなかったが、続編で追加された。

エは、FCにおける本格的なRPG第一号であるがゆえに、先輩であるPCのRPGからの影響をより直接的に受けていたのに対し、FFは第二世代だったために、その影響が少なかった……ということだろう。FC-RPGシーンが発展途上かつ未成熟であり、いろいろな意味で前例も束縛も少なかったことも手伝って、FFはシステム面でもシナリオ面でも、PCゲームにはなかったアバンギャルドな方法論を試みている。FFは、非常に革新的なRPGだったのだ。

対して、ドラクエは保守的と位置付けることが可能で、前者が作品ごとに、システムやビジュアルを大きく変化させているのに対して、後者が常に、前作を意識した続編作りをしているというあたりにも、この違いは現れている。これが、ハード変化時の適応力の差にも繋がっている、という分析も可能なのだが、その話はスーパーファミコン（以下SFC）の項でするとしよう。

なお、この時期、知名度やステイタスの点では、まだFFはドラクエに遠く及んでいなかった、ということは付記しておきたい。まだまだ、RPGといえばドラクエ、という時代だったのである。

和製RPGに傾くPC市場

一方のPCシーンでは、前述の通り、主流が完全に和製RPGに移っていた。海外RPGの移植も非常に多かったのだが、国産作品の主流は、和製型になっていたといっていいだろう。この流れを体現していたのが、象徴しているのが、PCゲーム界の王者、日本ファルコムだ。イースと同年に、同社の攻略型A-RPGの最高峰「ソーサリアン」をリリースしたファルコムは、その後、本格的に和製RPG路線にシフトしていくのである。その代表作といえるのが「イースII」と「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」シリーズだ。

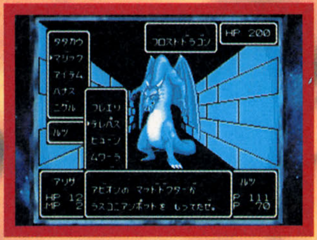
イースIIはイースの直接の続編で、前作では模索段階にあった和製RPG的方法論を、より明確に打ち出して大ヒットした作品である。ヒロインキャラがオープニングデモでアニメーションするという演出まで取り入れられた本作は、前作以上に「キャラクターRPG」という色合いが濃く、その物語展開は、まさにアニメやコミックスのそれだ。ちなみに、このような「アニメーション的な演出とキャラクター描写」が目立つというのは、FCと異なる、PC和製RPGならではの特徴のひとつ。実際、その受けもよく、本作や、このベクトルを究極まで押し進めた「エメラルドドラゴン」（注：ファルコムの作品ではない）は、多くのファンを獲得している。

もう一方の「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」は、ドラクエを始めとする家庭用機RPGを、非常に強く意識した作風が特徴の作品。PCゲーム界の最有力メーカーが、家庭用ライクな作品を出してきたという事実は、家庭用RPGが、もはやPC側にとっても無視できる存在ではなくなっていたことを暗示していた。

海外シーンからの乖離の進行

国内で和製RPGが発展を続けていた頃、海の向こうでは「事件」が起きた。ウィズ、ウルティマに匹敵するほどのエポックメーキング作「ダンジョンマスター」の出現である。画面に映るもの全てを投げたり拾ったりすることが可能、武器のリーチなども厳密に判定、モンスターが近づいてくるときの足音の音量変化をも再現と、かつてないほどのインタラクティブ性を実現した本作は、海外のRPGシーン……いやゲームシーン全体を激震させ、数多くのフォロワーを生み出す。「3D視点」と「インタラクティブ」は、現在も海外PCゲームを語る上で欠かせないキーワードだが、「ダンジョンマスター」が、そうした方向性を切り開いたパイオニア的作品のひとつであったことは疑いようがない。

ただ、それほどエポックな作品であったにもかかわらず、日本のRPGシーンは、その影響を驚くほど受けていない。これはすでに、日本のRPGシーンのメインストリームが、和製RPGに移っていたことの証明である。海外RPGとは別種のゲームとして確立した和製RPGが、そのスタイルとは相容れない部分の多いダンジョンマスターの影響を受けることはなかった……ということだ。和製RPGを中心にプレイしていた多数派ユーザーの間に「海外ゲームはコアなマニアのためのもの」「3Dダンジョン型のRPGは面倒」といった意識ができはじめていたことも、海外産であり3Dであるダンジョンマスターには向かい風となった。なお、海外作品に抵抗を持たないプレイヤーたちの間では、本作は絶大な人気を得たということも、念のため付記しておく（筆者もそのクチ）。



ファンタシースター



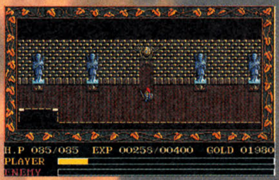
天外魔境 ZIRIA



LUNAR THE SILVER STAR



エメラルドドラゴン
キャラクター主導の方向性を、極めて強く打ち出した作品。物語性だけでなく、ビジュアルも重視されている。



イース
物語性と遊びやすさを重視した作りで大ヒットした作品。システム的には非常にシンプルなA-RPGである。



ザナドゥ
真横視点の迷宮を探検するA-RPGで、戦闘シーンでは別画面に切り替わる。データ量が膨大で、攻略性が高い。

COLUMN　その他のハードのRPG

本文では、FC、SFC、PS以外のハードにほとんど言及していないが、いうまでもなく、その他のハードでも多数のRPGがリリースされており、その中には、名作と呼べるレベルの作品も存在している。たとえば、上に挙げた3作などがそうだ。本文で、あえてこれらに触れなかったのは、出来のいい作品ではあっても、RPGの歴史を大きく変えたわけではないからである。普及率の問題もあって、シーンを牽引していたのは、常にメインストリームのハードの作品だったのだ。

メインストリームの完全なる確立

'90年代に入ると、日本でも「事件」が起こる。FCの後継機、SFCの登場だ。'90年前後から、圧倒的なシェアを誇るFCに対抗すべく、ゲームハードメーカー各社は、より高性能な機種を市場に投入。これに対抗する形で、任天堂が満を持して送り出したのが、FCの名を受け継ぐ新ハード、SFCだったのだ。結局、このハード戦争にはSFCが圧勝。SFCは、FCを超えるスピードで普及していく。その牽引車となったジャンルこそが和製RPGであり、SFCのソフトラインナップの大半は、やがてRPGで埋め尽くされていくことになる。

SFC期のRPGを語る上で見逃せないのが、ユーザー絶対数の増加にともなう、いわゆるライトユーザー層の急速な拡大である。この層に強く支持されたゲームジャンルが和製RPGだったのだ。アクションやシューティングほど「素養」を要求せず、シミュレーションほど取っつきにくくもないRPGは、そもそも幅広いユーザー層に対応しやすいジャンルだった。加えて和製RPGは、キャラがストーリーを牽引してくれるためプレイが楽で、難度が低く抑えられていることが多い、物語性と成長要素が強く、かつプレイ時間も長いので一定の満足感が得やすい……等々、実にライトユーザー向けな特徴を備えている（特に、低難度と満足感という、アンビバレンツな関係に陥りやすい2要素を両立している点に注目）。もちろん、ストーリーやシステムの部分に工夫を凝らすことで、ライトならざるユーザーにも対応できるわけで、つまり和製RPGというのは、非常に幅広い層に対応できるジャンルなのである。それが、幅広いユーザーを持つSFCの、ソフトラインナップの主流になっていったのは、当然の流れだったといえるだろう。

しかしSFCも、最初から「RPGハード」だったわけではない。「SFC-RPGフィーバー」の火付け役となったソフトがなければ、状況は少し違っていたかもしれないのだ。

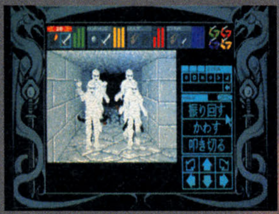
その作品こそ、家庭用和製RPGの旗頭、FFシリーズである。SFCのグラフィック能力を得たFFは、FC時代から、ビジュアルと演出を大幅に強化。単にストーリー主導というだけでなく、そのストーリーを、ビジュアルを絡めて大仰に、演劇的に見せていくというやり方を確立し、極めて高い人気を得る。この段階で、家庭用ゲーム機における和製RPGの方法論は完成したと見ることが可能で、事実、その後のSFCシーンは、FFが構築したフォーマットに準じたRPGで溢れかえっていく。このSFC期の成功によって、FFは王者ドラクエと同等か、それ以上のステイタスと知名度を得ることになる。

一方、そのドラクエは、FC期に比べると影が薄い。リリースされた2作は、いずれも大ヒットを記録しているのだが、シーンに与えたインパクトは、やはりFFよりも小さいと言わざるを得ないだろう。ドラクエVのリリースが遅れている間に、FFがSFCにおけるメインストリームを確立してしまったから……ということもあるだろうが、その主たる要因は、むしろ両シリーズの性質の違いにあると思う。前述の通り、ドラクエが保守的であるのに対して、FFは革新を厭わないシリーズだ。そのため、ビジュアルやシステムの鮮烈性は、必然的にFFの方が上回っていくことになる。この傾向が、ハードの変化によって、より顕著に出た結果、FFの方が「凄いRPG」として認知されていった……ということではないかと思うのだ。少なくとも「わかりやすい形で『凄さ』が見える」というFFの特徴が、シリーズのヒットに大きく貢献していることは間違いない。

多様化するSFCRPG

FFのヒットにより、家庭用シーンでは「RPG＝FF型のRPG＝ストーリー性が極めて強い和製RPG」という認識が一般的になり、それ以外のスタイルを持つ作品は、完全に傍流へと押しやられていく。同時に、特にライトユーザーの間で「RPGは誰にでも解けるゲーム」という意識が一般化。謎解きなどの難度が高いゲームが「バランスが悪い」と評される風潮が出始める。

では、SFCのRPGはFF型の和製作品ばかりだったのかといえば、決してそうではない。メインストリームが強固になればなるほど、それに対するアンチの動きも強まるのが世の常。FF型が主流化するにつれて、それらにはない要素……たとえば高難度や高自由度を売りにしたR



ダンジョンマスター

海外RPGシーンの流れを完全に変えた革命児。驚異的なインタラクティブ性を実現したリアルタイム作品だ。



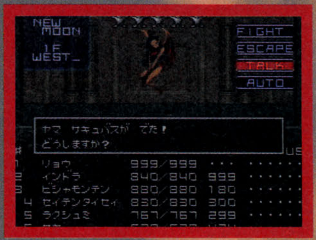
ファイナルファンタジー

家庭用ハードにおける、物語主導型RPGの代表格。作品ごとに、システムやテイストを大きく変えるシリーズだ。



ドラゴンクエスト

FCの本格的RPG。当初はPC作品の影響下にあったが、作を重ねるごとにオリジナリティを強めていった。



真・女神転生



テイルズ オブ ファンタジア



ロマンシング サ・ガ

COLUMN スーファミ期の多彩なRPG

SFCは傑作RPGを数多く輩出し、PS期以降のシーンの流れを形作ったハードだった。その証拠に、この時期に登場し高評価を得た作品の多くは、シリーズ化され、今なお続編がリリースされ続けている。そして、そうした作品の多くは、SFCにおけるRPGの旗頭であるFFとは、何らかの形で異なる方向性を追求していた。その代表例が、この3作。FFの開発元であるスクウェアから、意識的にFFの逆を行こうとしている「サ・ガ」シリーズがリリースされているのが面白いところだ。

和製RPGの歩み

PGも、むしろ増加していったのである。その背景には、SFCの市場の圧倒的な広さがあった。非主流派のプレーヤー、すなわち、アンチFF型プレイヤーのみをターゲットにしても、一定の売り上げが期待できるほどに、SFCのユーザー層は増加、拡大していたのだ。結果として、SFCのRPGラインナップは、絶対数としてはFF型が圧倒的に多いものの、非常にバラエティに富んだものになったのである。

　SFC期のRPGシーンは、つまり「メインストリームの確立と、作品の多様化」の時期であると括ることが可能で、そのキーとなった作品が、FFシリーズ3作だった、ということである。他にも「名作」の名に値する作品はたくさん出現しており、それらにも言及しておきたいのだが、歴史の流れを作ったという意味で、FFに比肩しうる存在はないと思われるので、この本文では触れないでおくことにする。

PC-RPG市場のマニアック化

　一方、80年代のRPGシーンを牽引してきたPCゲーム市場は、SFCの登場以降、急速に失速していく。グラフィック能力を始めとするスペック的な差がFC時代ほど大きくなくなり、SFCにおけるプログラム技術の急速な発展とも相まって、かつてはPCでしかできなかったことの大部分が、家庭用ハードでもできるようになった。SFCの市場規模がPCとは比較にならないほど大きくなったうえ、パソコンゲーマー(特に和製RPGを好む層)の多くもSFCを持つようになったため、PC市場に旨味がなくなった。当時、横行していたPCソフトの違法コピーが、ゲームメーカーのPC業界離れを加速させた……等々、要因は多々考えられるのだが……。

　ともかく、この時期を境に、日本RPGシーンの主流は、完全に家庭用ゲーム機に移行。PCは、主に海外のRPGを楽しむための、完全マニア向けハードとなっていく。その後、ネットワークRPGの流行により、PCのRPGはふたたび注目を浴びることになるが、ネットワークRPGのヒット作のほとんどが海外製であること、それをプレイするユーザーの大半が、まだマニア層であることなどを考えると、この流れは、現在まで続いているといって間違いないだろう。

安定期に入った日本のRPGシーン

　'90年代後半に入ると、家庭用ゲーム機の主流はSFCからプレイステーション(以下PS)に移るが、そのRPGシーンのありようは、SFC時代からあまり変化していないと言っていい。メインストリームとして和製RPGがあり、それ以外の多様なRPGが、傍流として存在している……という形だ。ただし、作品の多様化はさらに進行。ハードのスペックが上がったこともあり、海外PCからの移植作品を始めとする、かなりマニアックなRPGも数多くリリースされるようになった。また、和製RPGのほうも、そのスタイルが多様化。キャラクター&ストーリー主導という基本フォーマットの中で、極めて多彩な方法論が試みられるようになり、一時期のような「FFに習え」状態からは完全に脱却する。また、多くのユーザーがRPG慣れしたためか、ライトユーザー向けの作品も、一時期ほどイージー一辺倒ではなくなっていった。

　この時期のRPGの代表作は、やはりFFということになると思うが、SFC期のFFと違って、シーンにおける革新作という役割を果たしたわけではないという点に注意しておきたい。確かに、ビジュアルなどは驚くほどの発展を遂げているが、それがハードにおけるRPGのあり方や、ユーザーの意識を変えたわけではないのだ。これはFFに限った話ではなく、PS期には「シーンの流れを変えた」といえるような作品は現れていない。これは日本のRPGシーンが、もはや変わる必然性のない段階に達し、安定期に入ったことを証明しているといえるだろう。

　ただ、過去のRPGとは完全に異なる楽しみを提供しうる存在であるネットワークRPGが、PS2のような大衆的ゲームハードで手軽で遊べるレベルにまで一般化すれば、シーンに何らかの地殻変動が起こるのは間違いない。それが実現するのは、そう先の話ではないはずで、つまり今後の数年は、久々にRPGの変革期になる可能性が高いのだ。そこで、シーンの流れがどう変わっていくのか。また、現在は海外的な作りの作品ばかりであるネットワークRPGに、和製RPGの因子がどのように持ち込まれていくのか。楽しみなところである。



ファイナルファンタジーⅦ
PS最初のFF。ハードスペックの向上に伴って大幅に強化された、ビジュアルと演出が目を引く作品。



ファイナルファンタジーⅣ
SFC期に登場し、後の家庭用RPGのスタイルを決定づけた、和製RPGの完成形ともいえる作品。

最後に～フランス料理と大衆洋食

　最後に一言。

　繰り返し言ってきた通り、FFに代表される和製RPGは、もはや海外のRPGとは、完全に異なる進化を遂げており、独自のスタイルの中で完成度を高め続けている。未だに、ウィズやウルティマあたりと比較してFF、ドラクエなどをネガティブに語りたがる向きがあるようだが、それはナンセンスというものだろう。

　少々乱暴な比喩になるが、ウィズやウルティマを始めとする海外ゲームは本格派の西洋料理に、和製RPGはハンバーグやカレーライスなどの、いわゆる「日本の洋食」にたとえられると思う。本来の形から、多くの日本人の好みにフィットするような方向に変化していき、最終的に独自の一ジャンルにまでなった……という点で、洋食と和製RPGとは、よく似ている気がするのだ。

　大衆食堂のカレーと、一流レストランのフルコースが異なる性質の美味しさを持っているように、和製RPGと海外系RPGの面白さも根本的に異なっている……というのが筆者の持論だ。だから、両者を同列比較することは無意味だと考える。無理して比べる必要もないし、また無理して嫌いなほうを食べる必要もない。自分が美味しいと思うメニューを、心の赴くままに食べていく。それでいいのではないだろうか。

　ちなみに筆者は、フランス料理と大衆洋食、どちらも大好きだ。



思い出ボロボロ

アナタとワタシのRPG Recomend

いにしえの名作から歴史に残る佳作RPGをピックアップした11本。幾星霜の時は流れても、忘れ得ぬ作品は存在する。当時の状況を回顧しつつ、思いのたけを語り尽くす、RPG Recomend……。

世界初にして、最強のコンピュータRPG

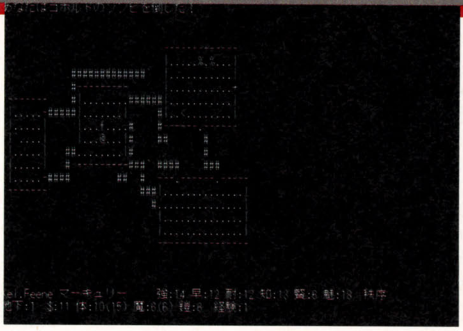
おれがその昔ハマったゲームはいくつかあるが、今回は、世界初にして世界最強のRPG「ローグ」について、語らせてもらうことにする。コンシューマゲームの世界もようやく、インターネットを介したネットワークゲームなどに注目するようになってきた昨今だが、これからのゲームはやはりネットワークゲームこそが……。

さて、さっそく話が反れはじめたが、もうかれこれ、何年前になるのだろうか？　十数年前に、おれはアスキーという会社のファミコン通信編集部というところで、ゲーマー&編集&ライターとして、活動していた頃があった。その時に、スタパ斎藤氏とともに当時の編集長にお願いして、バックス社のピラミッドというスーパーミニコンにアクセスするアカウントを取得した。なぜなら、ハードディスクなんて、なにそれ？　まだMS－DOSでフロッピーなんぞが、主流の時代。マルチタスクマルチユーザーの素晴らしいOS、憧れのUNIXに触れることができたからだ！

rlogin……。真っ黒い画面に、光り輝く白い文字……。このコマンドを入力し、他のコンピュータにアクセスする感覚。論理的には、全世界とつながっているんだという、ある種、特別な興奮があった。今では、アイコンをダブルクリックで、そんな感じ。興奮もへったくれもない感じ(笑)。いい時代になりましたなあ。オヤジのぼやきはいいとして、やるたびに新しく作られるダンジョン、私生活を崩壊させるほど没入しても、かなわぬ超高難易度。ピラミッドにアクセスする多くの人間が、仕事をほっぽりだし、イェンダーの魔除けをゲットするべく挑戦したが、無数の墓石が建つだけだった……。

世界初にして、世界最強のRPGにおれは、連日連夜挑戦し続けた。ゲーマーにとって、これもまた仕事のうち！　と、穀潰し社員の王道を全開で突っ走ってみても、イェンダーの魔除けを拝むことすら、できなかった……。スコア的には、歴代3位にHIGH－ROLLERの名を残すことはできたが……。

今でも忘れられないのは、アルファベットの〝D〞を見て、絶望すら感じられる、すげえリアリティ。ただのDを見て、あれだけ興奮できるっては、ある種まさにバーチャルリアリティ。コンピュータの表現能力は高くなる一方、こうしたリアリティを感じさせるゲームはどんどん少なくなってきている。諸行無常！



ローグ

VAX-11，PC-98他／1975年

世界初にして最強のRPG。その昔、スーパーミニコンなど、マルチタスクマルチユーザーのUNIX、OS全盛時代に当時のハッカー連中が創った素晴らしくも、常習性のある、イカスRPG。
プレイするたびに、新しく作られるダンジョン。イェンダーの魔除けを取ってくるのが目的。だが、それを達成するには、仕事をほっぽりだしても、かなうかわからぬ……。超高難易度を誇った!?

文=渋谷洋一　ビデオゲームの創生期より、生涯をゲームとともに過ごしてきたゲーム野郎。最近では千葉に『サイバージャック』という本格派インターネットカフェをプロデュース。もちろん完全ネットワークゲーム対応になっているぞっ!!



ウィザードリィ

FC/アスキー/1987年12月22日/5,800円

1981年、サーテック社のロバート・ウッドヘッドとアンドリュー・グリーンバーグが開発した歴史的名作。「ウルティマ」とともに現在のコンピュータRPGの2大ルーツと称されている。20×20マスの地下10階の3Dダンジョンの中には、ワープゾーンや落し穴などの様々なトラップが仕掛けられている。写真は、ゲームスタジオ制作のファミコン版。

文=遠藤雅伸　1981年、ナムコに入社後、「ゼビウス」「ドルアーガの塔」などの名作を手がける。1985年、ゲームスタジオを設立。ファミコン版「ウィザードリィ」などを開発。現在、GB&N64の「DT（仮）」を開発中。

突然、フロッピーディスクが回り出す恐怖

ボクが初めて「ウィザードリィ」をプレイしたのは、アップルⅡだった。

イベントが発生する時、ワナにかかった時、モンスターが出現する時、迷路を歩いていると突然フロッピーディスクが回り出し、びくびくしながら先に進んだ。ビープ音しかないがゆえに、特別な場合のみ「ペペペッ」と音が出ること、迷路が線画でかえって想像が刺激されたことなど、コンピュータRPGの草分けとして、「ウィザードリィ」は十分な魅力を持っていた。でもアップルは当時30万円もしたので、ぜひ多くの方にこのゲームを楽しんでもらいたいとファミコンへの移植を思い立ったのである。

移植に関して最大の注意を払ったのが「スピード」と「操作感」。そしてグラフィックと音楽の強化。さらに「英語」や「線画」などのテイストを、オリジナルのままに再現しようと努力した。キーボードを持たない家庭用ゲーム機では、タイピングのミスタッチによるトラップの誤作動だけは伝えられなかったが、オリジナルの作者の一人ロバート・ウッドヘッド氏も絶賛の出来に仕上がった。

以降、スーパーファミコンのⅤとⅥ、ゲームボーイの外伝Ⅰを手がけたが、雨後の筍のごとく現れた新しいフォーマットの移植と比べると、ゲームスタジオ作のものがファンの高い支持を得ているのは関係者としてうれしい限りだ。

ファミコンが姿を消し、再移植を熱望する声に応えて、Ⅰ～Ⅲをスーファミの書き換え版として去年製作した。どうせだから徹底に見直して、多分その時点で最高の「ウィザードリィⅠ～Ⅲ」になったと自負している。しかし、今、スーファミの書き換えが盛り上がらず、初志であった「多くの方に楽しんでいただく」ことには繋がらなかった。

そこでもっと台数の出ているハードでリリースしようと考えたのだが、ディスク媒体のハードではいかんせん「スピード感」に欠けてしまう。結論としてボクらが選んだのは、処理速度の速いカラーゲームボーイ専用ソフトへの移植。オリジナルのテイストを残しているのは言うまでもないが、これで初めて「ウィザードリィ」をプレイする人にも優しく、すでに全てのハードの移植版をやりつくした人にも新鮮にプレイできるように、新たなアレンジで臨んでいる。もう完成しているので、今年中には現時点で最高の「ウィザードリィ」が楽しめるはずだ。

宮本イズムに触れさせてもらった、あの頃

「ゼルダの伝説」は、その後の自分の人生観を変えたくらい大きなソフトです。その頃、私は今はなき『ファミマガ』でバイトをしていて、その流れで「ゼルダ」のマニュアルを作ることになりました。

宮本さんとはそれ以前に「スーパーマリオ」の取材でお会いしていたのですが、「ゼルダ」で仕事をいっしょにするようになって〝宮本イズム〟をその中で直接教わることができたんです。

それまでの自分はマニアゲーマーで、なにかに難癖をつけるというスタンスだったんですが「ゼルダ」の持つ自然さに触れ、そういった部分がなくなって自然体のゲーマーとして、その後編集仕事に携われたのは大きいかなと思ってます。

例えば「ゼルダ」の中では、ごく普通に自然の法則が描かれています。水が高いところから低いところに流れるとか、自然体系が固まるとかいうふうに、身の回りに置いてみても、まったく不思議のないものを置いてある。それを守りながら、ゲームマップとしてよくできたものを作り上げてある。その融和性は、他のゲームでは見られないものでした。

謎を謎とせず、自力で気がつける程度の難易度で、解くための法則をいくつか作り、その組み立てでさらに深い謎を作っていく。やさしく、わかりやすい言葉遣いで難しい話のできる、そんな高尚さが「ゼルダ」の中に感じられたんですね。

その流れは今でも続いていると思うし、任天堂のゲームがやはり優れているのは、このわかりやすさと、それを組み立てて作る奥深さだと思うんですね。だから任天堂のゲームは最後までやり遂げやすいし、基本的な謎や仕掛けは実は同じですから、クリアしていない場面が残っていても、それなりの満足感が残るのだと思うのです。

PSになってゲームは、アイデア勝負のような言われ方をしていますが、アイデアがよくてもその表現がわかりにくいゲームに出会うと「もったいないなぁ」と思ってしまうのです。レビューなんかをやっていても、やっぱりすぐにわからない、すぐに面白いと感じられないものは「ちょっと良くないゲームだな」と思ってしまうのが正直なところですね。

できるだけ簡単に、わかりやすく。その中でどうやって奥深いものを作っていくのか。「ゼルダ」によって刻まれたその信条を持って、今日もまた、仕事に向かうのであります。

「スーパーマリオ」で名を馳せていた宮本 茂氏が制作したFCディスクシステム用ソフト。アクションゲームとRPGを融合させた画期的作品。ゲームの目的はゼルダ王女によって隠されたトライフォースの8つのかけらを集め、王女を救出すること。ゲーム中の様々な仕掛けの数々はプレイするたびに新たな発見と驚きでプレイヤーを楽しませてくれた。今日でも色褪せることのない名作。

文=山本直人　元「ファミマガ」「プレイステーションマガジン」編集長。現在はフリーのプロダクションmurmur's GROUPを設立し、お仕事中。雑誌記事、攻略本、コラムなどゲーム関係のお仕事あちこちを、よろず引き受けてます。



ゼルダの伝説

FCD/任天堂/1986年2月1日/2,600円



エリュシオン

PC-98シリーズ/システムソフト/1986年発売/7,800円

封印から復活した魔王を倒すため、勇者はエリュシオンの地に隠された10本の巻物を探すために旅立つというストーリー。綺麗なグラフィックや複雑かつトラップの多いダンジョン、戦闘よりも謎解きを重視したストーリーが特徴。また、プレイヤーの一手に対してモンスターも一手行動したり、腕力によって装備できるアイテムに制限があるなどシステムに様々なアイディアが採用されていた。

文=森崎雄司　以前はゲーム情報誌でのライター活動とともに「765MEGA-MIX」などゲームミュージックCDの制作に参加。現在はWEBページの製作を中心に活動中。RPGは3D画面とアクションテクが必要な作品は苦手だ。

ベーシックなテーマと斬新なシステムの融合

プレイしたRPGの数があまり多くないので、どれもそこそこ思い出の作品といえるのだが、強いて1本を選ぶとすればシステムソフトの「エリュシオン」を僕はあげたい。

この作品はPC-98用。当時の自分にとってPC-98は買えるマシンではなかったが、たまたま親が買ったのをいいことに、マシンを占領してプレイしていたことを思い出す。

「エリュシオン」は、勇者が魔王を倒すために冒険するというストーリーとか、スライムや妖精、ユニコーンといったキャラクターが登場するなどオーソドックスというか正統派のファンタジーRPG。当時としては綺麗なグラフィックがウリで、森やダンジョン、湖などの風景が素晴らしくて、新しい場所に行くたびに「冒険してる」感覚になれた。

システムにおいては他の作品とは一味違った特徴を持っていた。例えば、最初からモンスターが見えているアクションRPGのスタイルでありながら、自分のひとつの行動に対してモンスターもひとつの行動しかしないというボードゲーム的な要素を持っていたこと。あるいは、モンスター同士でも戦闘をするとか、経験値だけでなくイベント達成でもレベルアップが行われるなどもあげられる。

個人的に強く印象に残っているのは「ブラックソルジャー」の存在。不定期に登場する超強力なモンスターで、正面から戦いを挑めば必ずといっていいほど防具は破壊され、最悪倒されてしまう。登場する際にディスクアクセスがあるので、不意にアクセス音が鳴るとドキッとして、どの方向から来るかもわからないのに逃げ回っていた。慣れてくると簡単に倒す方法がわかってしまい、いつのまにか恐ろしいモンスターから経験値の稼げるオイシイモンスターという存在に変わってしまったけど(笑)。

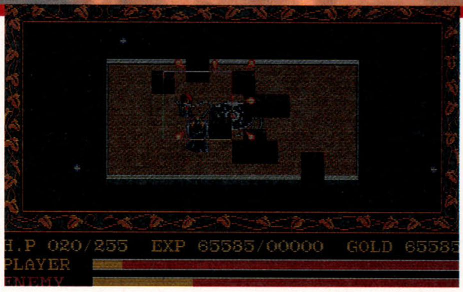
さて、作品の面白さはもちろんとして、印象に残っている理由が他にもある。それは自分で全マップと攻略の要点をまとめた資料を作ったことだ。ADVに関してはわりと解答をメモしていたほうだけど、RPGでここまで資料を作ったのって「エリュシオン」だけかもしれない。今回の原稿を書くにあたって探してみたところ、当時のゲーム誌の攻略記事と一緒に見つけることができた。特に誰の役にたったわけでもないのだが……。今思えば、攻略というよりも冒険の記憶を形として残したという感覚だったのだろう。今だったら間違いなく攻略本見ちゃうけどね。

人を感動させる物語が、そこにはあった……

パソコンゲームを始めてプレイしてから、早くも20年近くが経とうとしている。その間にプレイしたソフトは、おそらく2,000本近くにもなるだろう。それらの中で、思い出に残っているものは数少ない。だが、今でも私の心をつかんで離さないソフトが存在するのも、また事実だ。その筆頭が、日本ファルコムが1987年6月に発売したRPG、「Ys」。

本作は、当時のRPGでは当たり前だった〝難しければおもしろい〟というコンセプトに真っ向から立ち向かい、簡単で誰もが楽しめる作品として登場した。また、それまでのRPGではないがしろにされがちだった、ストーリーを重視したのも特徴だった。最初は、盗賊に盗まれた品物を取り返してほしいという話なのが、最後にはイースという国の存亡をかけた物語へと展開していく。さらに、1年後に登場する続編の「YsⅡ」へとストーリーは引き継がれていく。今でこそ当たり前と思うかもしれないが、この当時は誰の目にも斬新に写った。しかも、今のRPGにもありがちな無駄な経験値稼ぎが、極力排除されているのも素晴らしい。このおかげで、ストーリーをじっくりと堪能することができるのだ。

もう一つ、「Ys」という作品を思い出深いものにしている要因として、今聞いてもこれ以上はないというほど完成度の高いBGMがある。FM+PSG6声という貧弱なハードを、限界まで駆使して流れる曲は、時に耳に心地よく、時に心を奮い立たせるように体の中へと染み入ってきた。これらの曲を手がけたのは、今でも伝説の人物として語られる古代祐三氏。この時代を知っている人ならば、YK-2氏と記したほうが早いかもしれない。ゲームミュージックをジャンルとして確立させたのは「ゼビウス」だったが、芸術として昇華させた作品こそ、彼が手がけた「Ys」のBGMに他ならない。練りに練られたストーリー、シーンにぴったりマッチしたBGM。これらが調和していたからこそ、私の心の中で思い出に残る希代の名作として、今でも「Ys」は輝いているのだ。初めて「Ys」をクリアしたその時を、今でもハッキリと覚えている。……最後のボス〝ダルク＝ファクト〟を倒し、モニタにエンディング画面が写る。そこで流れるBGMを聞きながら、戦いからの開放感を感じていた私の目から、一筋の涙が頬を伝って流れていった……。これほどの感動と思い出をもたらしてくれたRPGは、その後「YsⅡ」以外、残念ながら現在まで出会っていない……。



Ys

PC-98シリーズ/日本ファルコム/1987年6月発売

今から13年前に、日本ファルコムから発売されたアクションRPG。主人公アドル・クリスティンは、何冊かの冒険紀を後世に残していると伝えられているが、本作ではその最初の冒険を題材にしている。体当たりで敵を倒し経験値を稼ぎ、謎を解きながら最終ボス〝ダルク＝ファクト〟を倒すのが目的。ストーリーはその後、「YsⅡ」へと続く。Windows用として「Ys Eternal」が1998年に発売されている。

文=J.O.宍戸　アーケードゲーム暦は25年、パソコン暦は20年になる人。普段は週刊ザ・プレイステーションで原稿を書く日々を過ごす。心のゲームは、今でもときメモとYsと痕。長時間寝ることと、おいしいモノを食べるのが趣味。

一歩ズレた感覚の中に、高い完成度が

これ知ってる人、どれくらいいるんでしょうね(笑)。ファミコン初期の作品で、発売からもう10年は経ってるんじゃないでしょうか。個人的には、いまだに「タイトーRPGの最高傑作」だと思ってます。

知らない人のために簡単に説明します。ジャンルはファンタジー世界を舞台にしたアクションRPG。亡国の王子（主人公）が世界を席巻する魔王と戦うというストーリーです。ありがちですね。当時は「ドラクエII」フィーバーの後、いろんなメーカーが柳の下のどじょうを狙っていたころ。このゲームもまた、そんなRPGのひとつでした。

そんな中、なぜこれだけが思い出に残ってるのか？　陳腐ないいかたですが、システムが斬新だったからです。とんでもない、のほうが合ってるかもしれません。特に戦闘は、今振り返っても非常に独創的でした。

その要因はいくつかあるのですが、筆頭は何といっても〝傭兵システム〞ですね。このゲームでは、通常、主人公＋おとも2人（オート操作）の計3人で戦闘するのですが、あらかじめ町などで雇っておいた傭兵を呼び出す（最大3人）と、なんと主人公たちの代わりに敵と戦ってくれるのです。

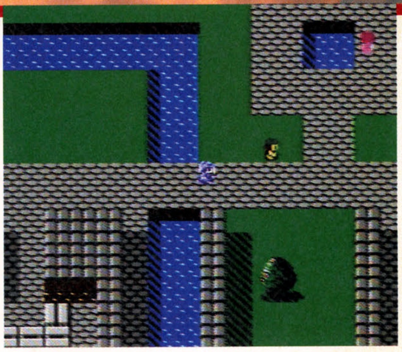
この傭兵がなかなか優秀で、戦闘後は勝手にHPを回復、何度も戦わせると成長して強くなる……、といいことづくめ。戦闘の経験値が敵を倒した瞬間に入ることを利用して、まず傭兵で痛めつけ→主人公でトドメ→経験値丸儲け…という、水戸黄門も真っ青な戦いかた（ハイエナ作戦と命名）がお気に入りでした。当時から主人公が王族のゲームは結構ありましたが、これほど王子様感を味わえるのは他にないんじゃないでしょうか。

この他にも、「ズルズル」や「ヌルヌル」としかいわない敵との会話システム（クリア後にまったく意味がなかったと判明）や、ほとんど当たらない飛び道具（個数制限あり）など、何か勘違いしたようなセンスでまとめられたこのゲーム。これがクソゲーにならなかったのは、ひとえに〝傭兵システム〞の上に偶然築かれた、絶妙の戦闘バランスにつきるのではないかと、改めてこのゲームを思い返した時にそう感じています。

RPGのジャンルが定着してから十数年。大容量のロムやハードの性能の向上で、多くの作品が生み出されました。でも、一歩ズレた感覚の中に、高い完成度を感じさせる傑作は、このゲーム以降出会ってない気がします。

1987年10月、タイトー放ったアクションRPGの隠れた名作。主人公は1人だが、傭兵を3人まで雇えて、入れ替わり戦わせることができる〝傭兵システム〞が、特徴。ちなみに最高レベルの傭兵は〝ゴッドハンド〞と呼ばれる。このユニークなシステムと秀逸なストーリーのため、今でも名作との呼び声が多い。また、当時としては、珍しくバッテリーバックアップを搭載していた。

文＝岩片翼　編集プロダクション「くまくま団」所属。ファミコン末期に何となくゲーム出版の世界へ入り、現在に至る。仕事は雑食ですが、わりとRPGがらみが多いかも。今も某RPGの画集なんてお仕事をやらせてもらってます。



ミネルバトンサーガ
ラゴンの復活

FC/タイトー/1987年10月23日発売/5,500円



桃太郎伝説

FC/ハドソン/1987年10月26日/5,800円

ファミコンRPG全盛期に作られた、日本昔話をベースとした和風RPG。イヌ・サル・キジを仲間にして鬼退治を目指す。主人公の桃太郎をはじめ、かぐや姫、うらしまたろうなど、昔話の主人公がオールスター出演。ギャグとパロディが満載のストーリーだった。全編に漂うハッピーな雰囲気は「桃太郎電鉄」シリーズへと受け継がれ、今なおゲームファンに愛され続けている。

文＝野安ゆきお　ゲームライター。ファミコン時代からゲーム雑誌・ゲーム単行本制作に関わってきた。ゲームのシナリオ構造を分析するのが趣味（実益も兼ねる）という特異な嗜好性を持つ。夏は「FF9」と「ドラクエVII」に没頭する予定。

日本語のリズムの快楽

ファミコン時代の名作RPGは、その言葉のリズムが、美しい。

「○○○○よ　しんでしまうとは　なにごとだ」

たとえば「ドラゴンクエスト」。あまりに有名なこのフレーズは、きちんと575のリズムに乗っている。もちろん偶然ではない。このセリフが日本人の心に刻まれるよう、計算された結果なのである。

「○○○○が　あらわれた」

「××××の　こうげき！」

「○○○○は　○○のダメージ！」

たたみかけるような戦闘シーンのメッセージも同様だ。言葉の連打が、生理的な快感を呼び起こす。読むだけで、言葉が音声になって頭の中に聞こえてくる。それはシリーズを重ねるごとに洗練されていった。戦闘終了時の言葉遣いの微修正に注目してほしい。

最初は「○○○○を　たおした」そのうち「まもののむれを　やっつけた」

変化しているのだ。連打される言葉の末尾が、75調のリズムに乗せて収束するように計算されているのだ。RPG作家たちの卓越した言語感覚に、ただただ感動してしまう。「ドラゴンクエスト」以後、多くのフォロワーたちがRPGを作った。世界観や、物語や、映像など……つまり目に見える部分に、独自色を出そうとした。マシンパワーが上がっていく中、それは当然の選択だった。

そんな中、ほとんど唯一、「ドラゴンクエスト」が挑戦した、言葉の美しさやリズムによる快楽、を継承したRPGが「桃太郎伝説」だろう。

「きんたん」である。「まんきんたん」である。「桃伝」で使われる術の名前だ。この言語感覚は、なんとも凄い。だって75調でも57調でもない。なのに日本語のリズムなのだ。日本語の響きなのだ。方言の香りも漂うし、囃し言葉にも聞こえる。書き言葉なのに、その言葉が頭の中で響くよう、言葉が選ばれているのがわかる。その努力を、文字主体でゲームを組み立てざるを得なかった時代の苦肉の策と、笑わば笑え。マシンが格段に進歩した今、こんなところに労力を払う人は、たぶん少数派だ。もはや必要性の薄い努力なのかもしれない。しかし、古くからのゲームファンならば、かつて言語感覚に優れた人がRPGを作り、ゆえに現在の隆盛があるということに感謝すべきだ。ときおり押し入れから取り出して、プレイしてみるのもいい。

スーパーファミコンへの移行期に生まれた佳作

想い出のRPGというと色々な作品が走馬燈のように脳裏を駆けめぐる。4人パーティなのになぜか3人のままクリアできてしまった「星をみるひと」、いかにして敵とのエンカウントを避けるかが後半のポイントだった「銀河の三人」、画面はへっぽこだったものの実は本格的なアクションRPGという「コスモポリスギャリバン」などなど……。ただ、今回は他の高名な方々が正統派の作品を取り上げているようなので、イロモノは避け、隠れた名作であるファミコン版の「天地を喰らうⅡ」について語らせてもらおうと思う。本作が発売されたのは1991年4月、スーファミが出たのが前年の11月だったから、ハード的にはいまだ移行しきっておらず、まだまだファミコンも健在だった頃である。当時、カプコンはアーケードとコンシューマで同名タイトルを別ジャンルでリリースしていた時期で、「天地」もそうしたタイトルの1つだった。そんな事情もあって、1989年に発売された「Ⅱ」同様、ハードはファミコン、ジャンルは前作と同じRPG（アーケード版は「Ⅰ」「Ⅱ」ともにアクション）というスタイルでのリリースだった。さて「Ⅰ」との違いだが、基本的な部分は前作を踏襲しているし、画面もパッと見た感じ大差はない。ただ、前作がわりと自由度の高いシナリオだったのに対して、「Ⅱ」ではストーリーをより深く掘り下げ、『三国志』世界への没入感を高めているのである。反面、パーティ編成にやや制約が設けられたという不評も一部にはあったが、シナリオの密度を濃くすればこうしたことは半ばやむを得ないだろう。その埋め合わせというわけではないのだろうが、戦闘システムに新要素が加えられていた。それが〝陣形〟である。「Ⅱ」では軍師である諸葛亮を中心に話が進んでいく。多くの『三国志』モノがそうであるように〝策略〟はいわゆるファンタジーRPGにおける〝魔法〟の域を脱し得ない。それは残念ながら本作も同じなのだが、相手や地形に応じて〝陣形〟を組み替えるという要素を導入したことで、ただの疑似ファンタジーではない「天地」ならではの独自性を持ち得たといっていいだろう。おかげで画面の向こうに広大な平原を疾駆する大軍とそれを指揮する軍師の存在を肌で感じることができる。しかも複雑なシステムのSLGではなく、誰にでもできるRPGというシンプルな形で……。まさにハード的制約があったからこそ生まれ得た奇形的傑作だった。



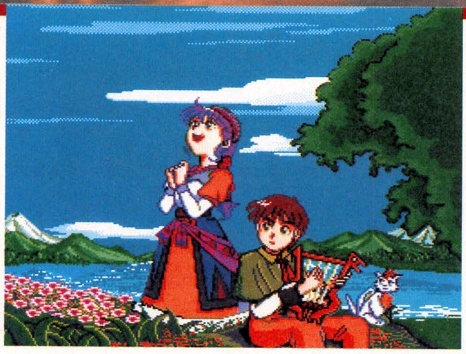
天地を喰らうⅡ
諸葛孔明伝

FC/カプコン/1991年4月5日/8,500円

本宮ひろ志の同名コミックをベースにしたフィールド見下ろし型エンカウント方式RPGの第2弾。率いる兵士の数がHPで、数が多ければ多いほど攻撃力も高いというユニークなシステムを採用。ストーリーは原作と異なり『三国志演義』がベースだが、途中からはゲームならではのオリジナルストーリーになる。前作との大きな違いはシナリオで、諸葛亮を中心に話が進み自由度は低いが密度が濃い。

文＝窪田　剛

角川メディアオフィスやメディアワークスで様々なゲーム雑誌に携わった古参の編集。特にメガドラ2誌には深い思い入れがあるらしいが、両誌とも計ったかのように短命で終わっている。現在はフリーで活動中。



ルナ　ザ・シルバースター

MEGA-CD/ゲーム アーツ/1992年6月26日/7,800円

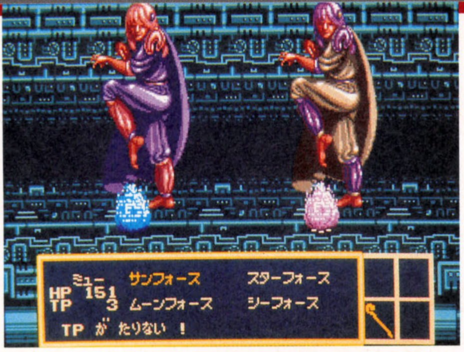
「ルナ ザ・シルバースター」は、そのシナリオとアニメシーンの素晴らしさで、当時のメガドラユーザーを歓喜させた作品。そしてその2年半後の1994年12月22日に発売された「ルナ エターナルブルー」は、シナリオもさることながら緻密な世界設定&ふんだんに盛り込まれたOVA並みのアニメ、そして臨場感たっぷりのBGMでメガドラ末期を華々しく飾った名作。ラストの二段落ちも話題を呼んだ。

文＝出口かおり

3歳の息子を保育園に預け、のんべんだらりとRPGにいそしむ日々。極悪母と呼ばれる日も近い。それならいっそガキにゲームを叩き込んだれ、と最近コントローラの操作特訓を開始。ん〜、立派な英才教育だな！

血の通ったサブキャラ達が織りなすアニメシーン

シリーズ第1作目の「ルナ ザ・シルバースター」は、ぶっちゃけていえば主人公の少年アレスが幼なじみの少女ルーナを悪の親玉から奪い返しにいく、といったストーリー。だがこれが新鮮だった。というのも当時のRPGは、勇者やら選ばれし者が主人公な話ばかりだったからだ。それだけに普段、自信なさ気でルーナに尻にひかれているようなアレスは、逆に私には新鮮に写った。実際最初の冒険は村の少年ラムスに引きずられて、といった感じで始まるのだから、この子大丈夫なんかいなってな気分である。その後は、ただ大好きなあの娘を取り戻したい、その思いだけで冒険は進んでいく。だからといって画面からはガツガツとした印象は微塵も感じられないのが、このゲームのよいところ。それでいてしっかり少年から青年への成長を描いたあたり、シナリオ的にもうまいなぁ、と感心させられる。そう、このゲームは実にサブキャラの使い方がうまいのだ。それまでのRPGではサブキャラは単なる〝通りすがりの仲間〟的な役しか与えられてなかったが、このゲームでは主人公を喰ってしまうほど個性の強いサブキャラばかり。そんな彼等の行動が結果的にアレスの成長をうながしていたのも事実。少なからず成長物語の側面を持つRPGにおいて、サブキャラにそういった意味合いを持たせるという手法はインパクトがあった。そしてその手法をさらに昇華させたのがシリーズ2作目の「ルナ エターナル ブルー」だ。このゲームにはRPGにありがちな、「レベルアップのためのおつかい」みたいなものはほとんどない。というのも仲間となるキャラ達に様々なバックボーンを持たせ、彼等個々の問題をていねいにクリアしていくといったイベントで全編が構成されているからだ。もはやサブキャラという括りを超えている。しかしそれ以上に存在感のあるのがヒロインのルーシアだ。彼女は、ある任務遂行のため月から来たのだが、とにかく最初は無愛想。そんな彼女が主人公のヒイロ達と旅を続けていくにつれて人の温かさを肌で感じ心を開いていく。その彼女の心の推移の描き方は実に見事だ。特に仲間意識と任務との板挟みで葛藤するさまを描いたアニメシーンは絶妙。収録1時間にも及ぶアニメはカメラワークもさることながら、キャラの描き方から盛り込み方まで、とても繊細で計算されている。この2作品のシナリオの巧妙さは今のRPGに勝るとも劣らないと私は思っている。



時の継承者
ファンタシースターⅢ
MD/セガ/1990年4月21日/8,700円

セガの看板RPGともいえる「ファンタシースター」の3作目。ライア族とオラキオ族との戦いにより、かつての高度な文明が崩壊し、文明が中世くらいまで後退した世界が舞台。トータルでは粗い部分もあるが、独特な閉鎖世界や、結婚相手で分岐する3世代のシナリオ（主人公が息子、孫と受け継がれる。やはり結婚相手によって顔も名前も変化）など、従来と差別化すべく様々な試みもなされていた。

文=佐々木イサヲイチ　ゲーム戦士でありながらドラクエもFFもやらずに育ったトンデモライター。むしろムキになってメジャーものを拒み続けてきたが、数カ月前ようやくGB版でドラクエデビュー。さながら大人になってかかる〝はしか〟状態。

シリーズ最高峰、もとい最孤高

「ファンタシースター」（以下PS）といえば、深いファンの間ではセガを象徴するタイトルである（現在は4作目まで）。基本的に「PS」はドラクエのように各作品に少しずつ設定につながりのあるRPGなのだが、なぜか「PSⅢ」だけは他を峻拒するかのような独自の路線をとっていた。1、2、4作目は同じ星系を舞台にし、作風もおおむね似ている〝正統的〟な連作だったのに対し、「PSⅢ」はキャラクターのデザインや、シナリオの集約の仕方など、すべてが一新されていたのだ。ある意味、独立したオリジナル作品の色合いが強すぎたため、当時ほとんどのファンは「PSⅢ」を拒否し、対照的に正伝として制作された「PSⅣ」を諸手をあげて受け入れた。つまり「PSⅢ」はユーザー側にもセガ側にも〝なかったこと〟にされた。結局商売的にもふるわなかったが、それでもこの作品を支持したユーザーは、私も含めてわずかながらもいた。「PSⅢ」は当時の基準に照らし合わせても地味だったのは否めないが、作り手の〝新しいことをやろう〟という姿勢と独創性だけはやたら伝わってきた。シリーズの売りの1つだった「敵キャラのアニメーション」は貧弱なものの、奇怪な動物、やけに胸筋を強調した男、浮遊&回転するモノリスもどきエトセトラと、およそファンタジーらしからぬデザインは、なにか突き抜けたシュールささえ感じた。他にも、仲間が加わるごとにBGMのメロディーラインが増えるとか（序盤で加わる仲間が人間でなく、2体のアンドロイドだという寂寥感がまた……）、テクニックの効力バランスを変えられるシステムなど、印象に残っる要素はいくつかあるが、やはり結婚によるシナリオと子孫の分岐につきる。特に初代主人公の結婚対象となるマーリナとリナの選択は、モニターの前で10分間悩まされた。マーリナを選べば「オマエはあれだけ尽くしてくれたリナを捨てるのか!?」と、もう1人の自分に冷や水を浴びせるし、かといってリナを選べば「貴様の意志には一貫性が欠けている」と内心から容赦なく叱責される。ここについては誰もが同じ陥穽にとらわれるらしく、プレイ経験のある人と語ると、どちらと結婚したかで「究極の選択ゲーム」よろしく熱い議論が始まる（そういう相手は信用に値する）。「だってさあ、マーリナを選ぶと2代目の主人公がリナの娘になじられるんだよ。後味悪いでしょ？　親の因果が子に報いって諺を真に理解したよあの時は！」って。

鈴木慶一のサウンドは〝Play Loud!〟で

実はワタクシ、FC版「マザー」はそれほど夢中で遊んだわけじゃない。というのも、敵の強さがバラバラだったり、戦闘頻度が高かったりと、いわゆるバランスがよくないゲームだったからだ。それでも弟がプレイする「マザー」を最後まで見て、音楽を聞いて、もし続編が出るなら遊んでみたい、と思ったものだ。そして「マザー2」は、予想以上にいいゲームに大変身していた。BGMがバツグンに素晴らしかった。

このゲームの魅力は2点あると思う。1つはテキスト。もう1つは音楽だ。テキストは糸井重里によるもの。簡素だが味のある、読んでいて楽しいテキストだ。ゲームっぽい、押しつけ感のあるテキストは皆無で、フツーなセリフが大半を占めている。受け狙いのヘンなキャラが出てきたと思うと、後々ハッとさせられるセリフを言ったり、というギャップも楽しめた。一方「マザー」シリーズの音楽は、2作品とも田中宏和（任天堂）、鈴木慶一（ムーンライダース）コンビによって生み出されている。プラットフォームがSFCになったことで、「マザー2」のBGMは格段に進歩した。8和音のPCM音源を駆使して作られた曲は、なんと150前後にもなる。しかもどれも凝っているからスゴイ。というわけで、ここからは音楽のコトしか書かないので、お許しを。このゲーム、基本的には、1つのメロディをモチーフにした、サウンドトラック的な作り方になっているのだが、うまいぐあいにFC版の曲をもってきたりしているのがポイント。ドコドコ砂漠でカーラジオから聞こえてくる、ノイジーな曲もその一例。あ、これは！　などニヤニヤしながらプレイしたものだ。前作では「FCだってこれだけの音を出せる」ということを実験していた感があったが、SFC版では技術だけでなく、曲自体楽しんで作られている、という印象を受けた。その証拠に、FC版のサントラCDに入っていたアレンジ版（鈴木慶一のソロ作品としても聞ける、素晴らしい内容なので、聞いていない方は中古屋で探そう！）が、SFC版のサントラでは〝不要〟との理由で削除されていることが挙げられる。音楽としてSFC版の音で十分。ワタクシも同感だ。なにしろSFCのみで、ディレイやフィルターの開閉をもシミュレートしちゃってるんだから、これ以上凝る必要はないでしょ。この記事を書くため、久しぶりにSFCの電源を入れたが、やっぱり音楽が素晴らしい。マニュアルに書かれた〝Play Loud!〟の文字に、改めて納得した。

オネットに住む少年ネス。ある日近所に隕石が落ちてきた。隣の家に住むポーキーとともに、落下跡を見に行くところから、物語始まる。システムは、2Dのフィールド、ターン方式の戦闘シーンなど、オーソドックスなもの。フィールド上の敵に触れると戦闘に入るが、敵の背後を取ると先制攻撃できるなどの工夫も見られる。各地に残された音のかけらを集め、メロディを完成させるのが当面の目的。

文=折原光治　サッカーとテクノが大好きな男。ここ数年は仕事以外でゲームすることが激減。DCには「バーチャストライカー」が、GBには「シレン」がセットされたまま。最近のお気に入りは「diablolll」（PC）とアンリ（フランス代表）。



マザー2
ギーグの逆襲［MOTHER2］
SFC/任天堂/1994年8月27日/9,800円

コンシューマ・ゲームマシン略称

PS	プレイステーション
PS2	プレイステーション2
FC	ファミリーコンピュータ
FCD	ファミコンディスクシステム
SFC	スーパーファミコン
N64	N64
GB	ゲームボーイ
VB	バーチャルボーイ
MKⅢ	セガマークⅢ／マスターシステム
MD	メガドライブ
MEGA－CD	メガCD
SS	セガサターン
DC	ドリームキャスト
GG	ゲームギア
PC-E	PCエンジン
PCE－CD	PCエンジンCD-ROM²
PCE-SCD	SUPER CD-ROM²
PCE-AC	アーケードカードSUPER CD-ROM²
PC-FX	PC-FX
3DO	3DO
NG	ネオジオ
NGP	ネオジオ・ポケット
WS	ワンダースワン

本リストはファミコン発売以降のコンシューマゲームソフト（リンクス＆ジャガーを除く）のうち2000年3月末までに日本国内で市販されたものを対象とし、廉価版や限定版等のバージョン違いおよびハッカー等の非公認ソフトは対象外としてあります。また、次の資料をRPG表記の照合に使用し、RPGとの表記があるもの（誤植を除く）をすべてリストアップしました。エンターブレイン「週刊ファミ通」／アスキー出版局「ゲーム年鑑1983 - 1986～ゲーム年鑑1991下」／ソフトバンク「メガドライブ・MEGA - CDオールソフトカタログ」「スーパーファミコンオールゲームカタログVol.3」／徳間書店「超絶大技林歴史的8機種最終保存版」／BNN「プレイステーションソフトカタログ1994～1999」／毎日コミュニケーションズ「広技苑2000年春版」

1984～2000 3月まで gM的 RPG コンシューマ編 全リスト

定説によれば本邦初のコンシューマゲーム機で稼動したRPGタイトルは1984年の「ドルアーガの塔」。それから早くも、十数年。ここに超絶的DATAを一挙に掲載。注意！眼精疲労！

リスト作成　Zer0 Create情報要塞　松原圭吾
URL(http://www2.wind.ne.jp/yamaha_matsu/TOP.HTM)

特別欄外企画 KEY WORD 別 RPG 蘊蓄COLUMN

上段の全リストとともに、お楽しみいただければ幸いの当コラム。当時を思い浮かべながら、お仲間同士の話のネタ、ご飯のおかず、ビールのつまみにでもするもよし。明日は、どっちだ!?

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1985年			
8/6	ドルアーガの塔	FC	ナムコ
1986年			
-/-	ザ・ブラックオニキス	SEGA MY CARD	セガ
2/21	ゼルダの伝説	FCD	任天堂
3/18	ハイドライド・スペシャル	FC	東芝EMI
5/27	ドラゴンクエスト	FC	エニックス
8/1	ワルキューレの冒険 時の鍵伝説	FC	ナムコ
11/6	銀河伝承	FCD	イマジニア
11/21	元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険	FC	バップ
12/15	魔鐘	FC	アイレム
12/18	マドゥーラの翼	FC	サン電子
12/19	ディープダンジョン 魔洞戦紀	FCD	DOG（スクウェア）
1987年			
1/7	ドラゴンバスター	FC	ナムコ
1/14	リンクの冒険	FCD	任天堂
1/26	ドラゴンクエストII 悪霊の神々	FC	エニックス
2/20	エスパードリーム	FCD	コナミ
3/3	メルヘンヴェール	FCD	サン電子
4/24	愛戦士ニコル	FCD	コナミ
5/19	聖剣サイコカリバー/魔獣の森伝説	FCD	イマジニア
5/30	勇士の紋章ディープダンジョン	FCD	DOG（スクウェア）
6/5	アテナ (ATHENA)	FC	SNK
6/12	闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光	FC	データイースト
6/20	うっでいぽこ	FC	デービーソフト
6/30	未来神話ジャーヴァス	FC	タイトー
7/3	ゾンビハンター	FC	ハイスコア
7/7	月風魔伝	FC	コナミ
7/17	ドラゴンスレイヤーIV	FC	ナムコ
7/24	クレオパトラの魔宝	FCD	スクウェア
8/10	聖闘士星矢 黄金伝説	FC	バンダイ
8/11	魔城伝説II 大魔司教ガリウス	FC	コナミ
8/28	ドラキュラII 呪いの封印	FCD	コナミ
9/3	アラビアンドリーム シェラザード	FC	カルチャーブレーン
9/5	ゾイド 中央大陸の戦い (ZOIDS)	FC	東芝EMI
9/11	デジタル・デビル物語 女神転生	FC	ナムコ
9/18	スペランカーII 勇者への挑戦	FC	アイレム
9/22	バイオ戦士DAN インクリーザーとの闘い	FC	ジャレコ
9/25	キョンシーズ2	FC	タイトー
10/2	カリーンの剣	FCD	DOG（スクウェア）
10/9	ウルティマ 恐怖のエクソダス	FC	ポニーキャニオン
10/18	覇邪の封印	Mk-Ⅲ	セガ
10/20	インドラの光	FC	コトブキシステム
10/23	覇邪の封印	FC	アスキー
10/23	ミネルバトンサーガ ラゴンの復活	FC	タイトー
10/26	桃太郎伝説 ○超シリーズVol.3	FC	ハドソン
10/27	星をみるひと	FC	ホット・ビィ
10/30	ロマンシア	FC	トンキンハウス
11/13	アルテリオス	FC	日本物産
11/16	ファザナドゥ ○超シリーズVol.2	FC	ハドソン/日本ファルコム
11/27	時空勇伝デビアス	FC	ナムコ
12/4	アウトランダーズ	FC	ビクターエンタテインメント
12/4	ドラゴンスクロール 甦りし魔竜	FC	コナミ
12/15	銀河の三人	FC	任天堂
12/18	ファイナルファンタジー	FC	スクウェア
12/20	ファンタシースター	Mk-Ⅲ	セガ
12/22	ウィザードリィ	FC	アスキー
12/22	ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦	FC	バンダイ
1988年			
1/22	邪聖剣ネクロマンサー	PCE	ハドソン
2/1	ファイヤー・バム	FCD	ハル研究所

日付	タイトル	機種名	メーカー名
2/10	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	FC	エニックス
3/3	ドルイド 恐怖の扉 (DRUID)	FCD	ジャレコ
3/28	オリュンポスの戦い 愛の伝説	FC	イマジニア
3/31	アスピック 魔蛇王の呪い	FCD	ボーステック
4/28	エリュシオン	FC	トンキンハウス
5/13	ディープダンジョンIII 勇士への旅	FC	スクウェア
5/30	聖闘士星矢 黄金伝説 完結編	FC	バンダイ/ 新正工業
6/27	真田十勇士	FC	コトブキシステム
7/14	スーパーブラックオニキス	FC	BPS
7/29	飛龍の拳II ドラゴンの翼	FC	カルチャーブレーン
8/10	シルヴィアーナ 愛いっぱいの冒険者	FCD	パックインビデオ
8/12	ドラゴンボール 大魔王復活 (DRAGONBALL)	FC	バンダイ
8/14	魔王ゴルベリアス	Mk-Ⅲ	セガ
8/26	イース (YS)	FC	ビクターエンタテインメント
10/15	イース (YS)	Mk-Ⅲ	セガ
10/21	源平討魔伝	FC	ナムコ
10/21	ダンディー ゼウオンの復活	FCD	ポニーキャニオン
10/22	ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦	FCD	バンダイ
11/18	貝獣物語	FC	ナムコ
12/17	ファイナルファンタジーII	FC	スクウェア
1989年			
1/20	里見八犬伝	FC	SNK
1/27	ゾイド2 ゼネバスの逆襲(ZOIDS2)	FC	東芝EMI
2/15	ファミコンジャンプ 英雄列伝	FC	バンダイ
2/17	ハイドライド3 闇からの訪問者	FC	ナムコ
2/21	ウィザードリィII リルガミンの遺産	FC	アスキー
2/23	百鬼夜行	FC	ユース
3/4	ダンジョンエクスプローラー	PCE	ハドソン
3/17	アウトライブ (OUT LIVE)	PCE	サン電子
3/21	ファンタシースターII還らざる時の終わりに	MD	セガ
3/24	死霊戦線	PCE	ビクターエンタテインメント
3/28	じゃじゃ丸忍法帳	FC	ジャレコ
4/1	魔界八犬伝シャダ (SHADA)	PCE	データイースト
4/25	ダウンタウン熱血物語	FC	テクノスジャパン
4/27	凄ノ王伝説	PCE	ハドソン
4/27	ドラゴンバスターII 闇の封印	FC	ナムコ
5/19	天地を喰らう	FC	カプコン
5/26	スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド	FC	カルチャーブレーン
6/23	ラサール石井の チャイルズクエスト	FC	ナムコ
6/30	天外魔境ZIRIA	PCE-CD	ハドソン
7/14	ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に	FC	コトブキシステム
7/18	ウィロー (W.I.L.L.O.W)	FC	カプコン
7/21	ファリア 封印の剣	FC	ハイスコアメディアワークス (Hi-SCORE)
7/27	マザー (MOTHER)	FC	任天堂
8/10	マグマプロジェクト ハッカー	FCD	徳間書店
8/11	ムーランルージュ戦記 メルヴィルの炎	FC	学研
9/20	ウルティマ 聖者への道	FC	ポニーキャニオン
9/29	ダブルダンジョン	PCE	メサイヤ
9/29	明治維新	FC	ユース
10/6	スーパーハイドライド	MD	アスミック
10/19	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	FC	東映動画
10/27	ドラゴンボール3 悟空伝 (DRAGONBALL)	FC	バンダイ
11/10	ダンジョン&マジック ソードオブエレメント (Dungeon & Magic SWORDS OF ELEMENT)	FC	ナツメ
11/17	ニュートピア フレイの章 (NEUTOPIA)	PCE	ハドソン
11/24	リュッター (Lutter)	FCD	アテナ
11/30	スクウェアのトムソーヤ	FC	スクウェア
12/1	タオ～道～ (TAO)	FC	バップ
12/8	新・里見八犬伝 光と闇の戦い	FC	東映動画
12/15	神仙伝	FC	アイレム
12/15	スウィートホーム	FC	カプコン
12/15	魔界塔士Sa・Ga	GB	スクウェア
12/16	ヴァーミリオン (VERMILION)	MD	セガ
12/21	イースI・II (YS I.II)	PCE-CD	ハドソン
12/22	弁慶外伝	PCE	サン電子

KEY WORD プレイステーション編

ディスク読み込み

ROMカセットのアクセススピードに慣れたプレイヤーたちに襲いかかった、PS-RPG最強の敵。メーカー側の努力が奏功して、PS後期には、あまり気にならないソフトが増えた。

メモリーカード

PS用の記憶媒体。ROMカセット時代と異なり、セーブデータがソフト本体から分離されたため、ユーザー間のデータの受け渡しなどが容易になった。これを利用したトレードシステムなどを搭載したソフトも登場している。

ポリゴン

PSが得意とする3D表示技術。RPGも多くが、これを使ってグラフィックを描いている。

ムービー

ハードスペックの向上により多用が可能となった、高解像度のCGデモの総称。RPGでもごく頻繁に使われる。制作技術の向上により年を追うごとに、そのクオリティは向上していった。

ファイナルファンタジーVII

PS版FF第1弾。すでに人気作品の地位を確立していた本シリーズがPSでリリースされたことが、PSというハードの主流化に一役買ったことは間違いない。前作で見せたビジュアルと演出重視の方向性を、さらに押し進めている。

エアリス

FFVIIのヒロインの1人。物語途中で死ぬのだが、復活の裏技の存在が、長い間、まことしやかに語られ続けた。いかがわしい生存説の多さでは、源義経とタメを張れるキャラ。

〈この項：本澤　徹〉

日付	タイトル	機種名	メーカー名
3/8	戦国忍者くん	GB	UPL（ユーピーエル）
3/15	大航海時代	FC	光栄
3/21	AD&Dヒルズファー	FC	ポニーキャニオン
3/21	シャドウブレイン	FC	ポニーキャニオン
3/22	ワンダラーズ・フロム・イース (WANDERERS FROM YS) イースIII	PCE-CD	ハドソン
3/22	魔晶伝紀ラ・ヴァルー	PCE-CD	工画堂スタジオ
3/29	シャイニング&ザ・ダクネス	MD	セガ/クライマックス
3/29	北斗の拳4 七星覇拳伝　北斗神拳の彼方に	FC	東映動画
3/29	エグザイル〜時の狭間へ〜 (XZR)	PCE-CD	日本テレネット
4/5	コズミックファンタジー2冒険少年バン	PCE-CD	レーザーソフト
4/5	天地を喰らうII 諸葛孔明伝	FC	カプコン
4/19	カーブノア (CAVE NOIRE)	GB	コナミ
4/20	スーパーロボット大戦	GB	バンプレスト
4/26	ラグランジュポイント (LAGRANGE POINT)	FC	コナミ
4/26	ラングリッサー	MD	メサイヤ
5/17	ファジカルファイター	FC	シグマ商事
5/24	ドラッケン	SFC	コトブキシステム
5/24	メタルマックス (METAL MAX)	FC	データイースト
5/28	ガデュリン	SFC	セタ
5/31	レジェンド 明日への翼	GB	クエスト
6/14	アークス・オデッセイ (ARCUS ODYSSEY)	MD	ウルフチーム
6/21	ワンダラーズ・フロム・イース (WANDERERS FROM YS) イースIII	SFC	トンキンハウス
6/21	ジャングルウォーズ	GB	ポニーキャニオン
6/21	魔笛伝説アストラリウス	PCE-CD	IGS
6/22	ブルーアルマナック (Blue Almanac)	MD	講談社総研
6/28	AD&Dプール・オブ・レイディアンス (Advanced Dungeons&Dragons)	FC	ポニーキャニオン
6/28	すごろクエスト	FC	テクノスジャパン
6/28	ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説	GB	スクウェア
7/19	ファイナルファンタジーIV	SFC	スクウェア
7/31	おたくの星座	FC	M&M
8/2	SD刑事ブレイダー	FC	タイトー
8/2	茶々丸冒険記3 アビスの塔	GB	ヒューマン
8/9	エターナル レジェンド 永遠の伝説	GG	セガ
8/9	ドラゴンウォーズ (Dragon Wars)	FC	コトブキシステム
8/9	百の世界の物語	FC	アスク講談社
8/9	ブライ「八玉の勇士伝説」	PCE-CD	リバーヒルソフト
8/10	ドラゴンボールZ II 激神フリーザ!! (DRAGONBALL)	FC	バンダイ
8/30	聖竜伝説モンビット	PCE-CD	ハドソン
9/13	時空戦記ムー	GB	ハドソン
9/13	ナイトクエスト	GB	タイトー
9/20	レンタヒーロー	MD	セガ
9/27	アレサII (ARETHA II)	GB	やのまん
9/27	ワンダラーズ・フロム・イース (WANDERERS FROM YS) イースIII	FC	ビクターエンタテインメント
9/27	少年アシベゆうえんちパニック	GB	タカラ
9/27	ニュートピアII	PCE	ハドソン
10/1	ウィザードリィ・外伝I 女王の受難	GB	アスキー
10/5	からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る	FC	バンダイ/ユタカ
10/12	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	FC	バンダイ
10/18	ザードの伝説	GB	ビック東海
10/25	カオスワールド (Chaos World)	FC	ナツメ
10/25	天使の詩	PCE-SCD	日本テレネット
10/25	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	PCE-SCD	ハドソン
10/25	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	MD	セガ
10/29	ファイナルファンタジーIVイージータイプ	SFC	スクウェア
11/1	アックス=バトラーゴールデンアックス伝説	GG	セガ
11/1	ワンダラーズ・フロム・イース (WANDERERS FROM YS) イースIII	MD	日本テレネット
11/15	ラディア戦記 黎明篇	FC	テクモ
11/21	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	SFC	任天堂
11/29	エグザイル〜時の狭間へ〜 (XZR)	MD	日本テレネット
11/29	スーパーチャイニーズランド2 宇宙大冒険	GB	カルチャーブレーン
11/29	モンスタープロレス	PCE	アスク講談社
12/2	ファミコンジャンプII 最強の7人	FC	バンダイ
12/13	アーリエル クリスタル伝説(ARLIEL)	GG	セガ
12/13	エフェラ&ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス	PCE-CD	ブレイン・グレイ
12/13	Sa・Ga3時空の覇者	GB	スクウェア

日付	タイトル	機種名	メーカー名
12/23	ヘラクレスの栄光II 〜タイタンの滅亡〜	FC	データイースト
12/28	セレクション 選ばれし者 (SELECTION)	GB	コトブキシステム
	1990年		
1/5	がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル	FC	コナミ
2/11	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	FC	エニックス
2/24	悪魔くん 魔界の罠	FC	バンダイ
2/24	ソーサリアン	MD	セガ
3/9	ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士	FC	アスキー
3/23	サンサーラ・ナーガ	FC	ビクターエンタテインメント
3/23	魔神英雄伝ワタル外伝	FC	ハドソン
3/30	コズミックファンタジー 冒険少年ユウ	PCE-CD	日本テレネット
3/30	魍魎戦記 摩陀羅 (MADARA)	FC	コナミ
4/6	ディープダンジョンIV 黒の妖術士	FC	アスミック
4/6	デジタル・デビル物語 女神転生II	FC	ナムコ
4/7	ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部	FC	バンダイ
4/13	ゴッドスレイヤー はるか天空のソナタ	FC	SNK
4/20	ネクロスの要塞	PCE	アスク講談社
4/20	ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	FC	任天堂
4/21	時の継承者 ファンタシースターIII	MD	セガ
4/27	デス・ブリンガー	PCE-CD	日本テレネット
4/27	ファイナルファンタジーIII	FC	スクウェア
5/11	影狼伝説	FC	ピクセル
5/25	あやかしの城	GB	セタ
5/25	イースII (YS II)	FC	ビクターエンタテインメント
5/29	じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城	FC	ジャレコ
6/2	シンドバッド地底の大魔宮	PCE	IGS
6/29	ソル・ビアンカ	PCE-CD	メサイヤ
7/6	迷宮のエルフィーネ	PCE-CD	日本テレネット
7/20	桃太郎伝説ターボ	PCE	ハドソン
7/27	ステッド 遺跡惑星の野望 (STED)	FC	ケイアミューズメントリース (KAC)
7/27	ビックリマンワールド 激闘聖戦士	FC	ハドソン
7/31	マイト・アンド・マジック (Might and Magic)	FC	学研
8/8	忍者らホイ!	FC	アスキー
8/10	川のぬし釣り	FC	パックインビデオ
8/11	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	FC	バンダイ
8/12	ドラゴンスレイヤーI	GB	エポック社
8/31	ダンジョンキッド (Dungeon KiD)	FC	クエスト
8/31	ラストハルマゲドン	PCE-CD	ブレイン・グレイ
9/14	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	FC	エポック社
10/6	SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ	GB	バンダイ
10/12	サイバーナイト	PCE	トンキンハウス
10/19	ブラッディウァリアーズ シャンゴーの逆襲 (BLOODY WARRIORS)	FC	東映動画
10/26	ベリウス ローランの魔獣	GB	サミー
10/27	ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人 (DRAGONBALL)	FC	バンダイ
11/10	ラストハルマゲドン	FC	バンダイ/ユタカ
11/16	アレサ (ARETHA)	GB	やのまん
12/7	タイムズ オブ ロア〜失われたメダリオン〜 (TIMES OF LORE)	FC	東宝
12/8	鬼忍降魔録ONI	GB	パンドラボックス
12/14	Sa・Ga2秘宝伝説	GB	スクウェア
12/14	ネコジャラ物語	GB	コトブキシステム
12/21	バーズテイル 知られざる物語	FC	ポニーキャニオン
12/22	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	GG	セガ
12/22	ムサシの冒険	FC	シグマ商事
12/22	桃太郎伝説II	PCE	ハドソン
12/22	モンスターメーカー	GB	ソフエル
12/31	ドルアーガの塔	GB	エンジェル
	1991年		
1/4	じゅうべえくえすと	FC	ナムコ
1/18	カダッシュ	PCE	タイトー
2/8	ダークロード (Dark Lord)	FC	データイースト
2/22	虹のシルクロード	FC	ビクターエンタテインメント
3/1	スーパーチャイニーズ3	FC	カルチャーブレーン
3/8	AD&Dヒーロー・オブ・ランス	FC	ポニーキャニオン

ファミコン編

KEY WORD

ひっさつのいちげき

「ディープダンジョン」は、今は亡きDOGが世に送り出した（開発はハミングバード）、ディスクシステム初の3D・RPG。実は、このソフトにはもの凄いウラワザがある……。それは必ず「ひっさつのいちげき」が出せるというもの。やり方は敵が出現したら〝たたかう〟を選んでIIコンの右とAボタンを押しながら、IコンのAボタンを押すだけという簡単なもの。もし持っていたら、ぜひ試してみよう！　ただし「ひっさつのいちげき」のわりに相手に与えるダメージは普通の攻撃と、ほとんど変わらないのだが……。

バッテリーバックアップ

タイトーが世に送り出した野心作（？）、「ジャーヴァス」はRPGでは、ファミコン初のバッテリーバックアップが搭載された。単純にバックアップ搭載だけだと本作の数カ月前に「森田将棋」が出ているので、RPGという限定がついてしまうのだが…。この頃のタイトーはソフト生産を任天堂の工場ではなく自社で行っていた。まあ、何事もそうなのだが、〝初めて〟というのはなかなかうまくいかないもの。どうも「ジャーヴァス」のバックアップシステムには問題があったようで、中古市場に出回っているものの多くがまともにセーブできないモノらしい。どうやらクリアした人をあまり見かけないのは、これが原因のようだ。

ニセのエンディング

戦闘を3Dシューティングにした異色RPGが「ZOIDS〜中央大陸の戦い〜」だ。レベルアップなどでカーソルの移動速度が上がるなど、RPG臭さが感じられるところは好感が持てるタイトルなのだが、問題も

日付	タイトル	機種名	メーカー名
9/14	カエルの為に鐘は鳴る	GB	任天堂
9/17	ビタミーナ王国物語	GB	ナムコ
9/18	シャダムクルセイダー遥かなる王国	GG	セガ
9/18	ダンジョン・マスターセロンズ・クエスト	PCE-SCD	ビクターエンタテインメント
9/22	エグザイルII～邪念の事象～(XZRII)	PCE-SCD	日本テレネット
9/22	ドリームマスター	FC	ナムコ
9/25	ウィザードリィ V (WIZARDRY V)	PCE-SCD	ナグザット
9/25	コズミックファンタジー3冒険少年レイ	PCE-SCD	日本テレネット
9/27	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	SFC	エニックス
10/16	アレサIII (ARETHA III)	GB	やのまん
10/16	ファンタシースター外伝	GG	セガ
10/23	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	FC	バンダイ
10/30	サイバーナイト	SFC	トンキンハウス
10/30	真・女神転生	SFC	アトラス
10/30	ダブルムーン伝説	FC	メサイヤ
10/30	ランドストーカー 皇帝の財宝	MD	セガ
11/13	(聖闘士) セイントパラダイス最強の戦士たち	GB	バンダイ
11/13	レナス古代機械の記憶	SFC	アスミック (ASMIK) (アスミック・エース)
11/20	ウィザードリィ・V 災禍の中心	SFC	アスキー
11/20	コロンブス 黄金の夜明け	FC	トミー
11/20	ヒーロー戦記	SFC	バンプレスト
11/27	ソングマスター (SONG MASTER)	SFC	やのまん
12/4	桃太郎伝説外伝 第一集	PCE	ハドソン
12/6	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア
12/11	弁慶外伝沙の章	SFC	サン電子
12/15	ジャストブリード	FC	エニックス
12/15	ダンジョンランド	GB	エニックス
12/18	SDガンダム外伝2 円卓の騎士	SFC	ユタカ
12/18	サークI.II	PCE-SCD	日本テレネット
12/18	ブライII 闇皇帝の逆襲	PCE-SCD	リバーヒルソフト
12/19	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ!!	SFC	スクウェア
12/23	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	PCE-SCD	ハドソン
12/25	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	GG	セガ
12/25	女神転生外伝ラストバイブル (Last Bible)	GB	アトラス
12/26	ウィザードリィ・外伝II 古代皇帝の呪い	GB	アスキー
12/27	ヘラクレスの栄光 動きだした神々	GB	データイースト

1993年

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1/3	エルファリア (ELFARIA)	SFC	ハドソン
1/14	ブライ八玉の勇士伝説 (BURAI)	SFC	IGS
1/22	マイト・アンド・マジックBOOK2	SFC	ロジーク
1/23	魔導物語I～3つの魔導球～	GG	セガ
2/19	ザードの伝説2	GB	ビック東海
2/26	ONI III 黒の破壊神	GB	パンドラボックス/バンプレスト
2/26	幻想大陸オーレリア	PCE-CD	タイトー
2/26	サーク (Xak)	SFC	サン電子
3/5	アルバートオデッセイ	SFC	サン電子
3/5	イーハトーヴォ物語	SFC	ヘクト
3/5	ジョジョの奇妙な冒険	SFC	コブラチーム
3/5	メタルマックス2 (METAL MAX2)	SFC	データイースト
3/12	伝説のオウガバトル	SFC	クエスト
3/19	ジャングルウォーズ2	SFC	ポニーキャニオン
3/19	どらぼっちゃん超魔界大戦!	SFC	ナグザット
3/19	モンスターメーカー2 ウルの秘剣	GB	ソフエル
3/26	ダンジョンエクスプローラーII	PCE-SCD	ハドソン
3/26	天使の詩II～堕天使の選択～	PCE-SCD	日本テレネット
3/26	ノイギーア 海と風の鼓動	SFC	ウルフチーム
3/26	ムーンライトレディ	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス
3/30	ラプラスの魔	PCE-SCD	ヒューマン
4/3	ブレスオブファイア 竜の戦士	SFC	カプコン
4/16	デュアルオーブ 聖霊珠伝説	SFC	アイマックス
4/23	エルナード (ELNARD)	SFC	ゲームプラン21
4/23	龍騎兵団ダンザルブ	SFC	バンプレスト/ガイナックス (GAINAX)/ PANDRABOX
5/28	幻影都市-ILLUSION CITY-	MEGA-CD	マイクロキャビン
6/4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	SFC	エポック社

日付	タイトル	機種名	メーカー名
12/13	SUPER CD-ROM2体験ソフト集	PCE-SCD	ハドソン
12/13	スパイラルウェーブ	PCE	メディアリング
12/13	ラグーン (Lagoon)	SFC	コトブキシステム
12/14	ウルティマ～失われたルーン～	GB	ポニーキャニオン
12/20	ダンジョン・マスター	SFC	ビクターエンタテインメント
12/20	モンスターメーカー 7つの秘宝	FC	ソフエル
12/20	惑星ウッドストック-ファンキー・ホラー・バンド-	MEGA-CD	セガ
12/21	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	SFC	エンジェル/バンダイ
12/26	桃太郎伝説外伝	GB	ハドソン
12/28	スーパーチャイニーズワールド	SFC	カルチャーブレーン
12/29	ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟	FC	ユタカ

1992年

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1/3	がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝	FC	コナミ
1/24	マイト・アンド・マジック (Might and Magic)	PCE-CD	NECアベニュー
1/25	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説 (DRAGON BALL Z)	SFC	バンダイ
1/25	バーズテイルII	FC	ポニーキャニオン
1/28	ロマンシング サ・ガ	SFC	スクウェア
1/31	ソウルブレイダー	SFC	エニックス
1/31	ツイン (TWIN)	GB	アテナ
2/7	ソーサルキングダム	MD	メサイヤ
2/14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	SFC	エポック社
2/14	港のトレイジア	MD	日本テレネット
2/18	精霊神世紀フェイエリア	MEGA-CD	ウルフチーム
2/21	AD&Dドラゴン・オブ・フレイム	FC	ポニーキャニオン
2/21	ベリウスII	GB	サミー
2/28	ONI II 隠忍伝説	GB	パンドラボックス/バンプレスト
3/6	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	GB	エポック社
3/6	マジックキャンドル	FC	サミー
3/14	ファイアーエムブレム外伝	FC	任天堂
3/19	スーパー伊忍道 打倒信長	SFC	光栄
3/20	シャイニング・フォース 神々の遺産	MD	セガ
3/26	天外魔境II卍MARU	PCE-SCD	ハドソン
3/27	カードマスター リムサリアの封印	SFC	ハル研究所
3/27	川のぬし釣り自然派	PCE-CD	パックインビデオ
3/27	コズミックファンタジー Storiesストーリーズ	MEGA-CD	日本テレネット
3/27	バベル (BABEL)	PCE-SCD	日本テレネット
3/27	モンスターワールドIIドラゴンの罠	GG	セガ
4/3	ウルティマVI 偽りの予言者	SFC	ポニーキャニオン
4/17	デス・ブリンガー秘められた紋章	MEGA-CD	日本テレネット
4/24	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	SFC	データイースト
4/24	摩訶摩訶	SFC	シグマ商事
4/28	ポケットバトル	GB	シグマ商事
4/29	大航海時代	MD	光栄
5/23	甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女	SFC	バンダイ
5/29	アイル・ロード	MEGA-CD	ウルフチーム
6/25	ドルアーガの塔	PCE	ナムコ
6/26	エスパードリーム2	FC	コナミ
6/26	闘技王キング コロッサス	MD	セガ
6/26	ルナ ザ・シルバースター	MEGA-CD	ゲームアーツ
7/3	うる星やつら ミス友引を捜せ	GB	やのまん
7/3	ライトファンタジー (Light Fantasy)	SFC	トンキンハウス
7/10	北斗の拳5	SFC	東映動画
7/17	ソーサリアン	PCE-SCD	ビクターエンタテインメント
7/17	レッドアリーマーII	FC	カプコン
7/17	ロードス島戦記	PCE-CD	ハドソン
7/24	シルヴァ・サーガ	FC	セタ
7/28	3x3EYES聖魔降臨伝	SFC	バンダイ/ユタカ
8/5	スーパー大航海時代	SFC	光栄
8/7	初代熱血硬派くにおくん	SFC	テクノスジャパン
8/7	ドラゴンナイトII	PCE-SCD	NECアベニュー
8/7	ドラゴンボールZ III (DRAGONBALL)	FC	バンダイ
8/29	ファージアスの邪皇帝	PCE-SCD	ヒューマン
9/4	セレクションII 暗黒の封印	GB	コトブキシステム
9/10	ブライ 八玉の勇士伝説	MEGA-CD	セガ

KEY WORD

ある。ラスボスを倒すとメッセージが表示されるのだが、ボタンを押すとタイトルに戻ってしまうのだ。当時、エンディングがないのはおかしいと思い何度もやり直した記憶がある。あるときボタンを押さずに待っていると首都が襲われているというメッセージが出た。普通メッセージが止まったらボタン押すだろ!? とキレそうになったのを覚えている。ちなみにバグでも何でもなく、こういう演出だったらしい。

ファミコン最大の8人パーティ!?

「新・里見八犬伝～光と闇の戦い～」。8人といえば「ドラクエIV」と同じだが、コイツのスゴイところは半ば強引に8人全員をフィールドに表示してしまったことだ。4人ずつの2列という表示は圧巻だが、チラチラしてよく消えるし、やたら引っかかるので移動も大変だ。チャレンジ精神は大いに評価できるものの、やはりハード的に無理があったようである。ちなみに、戦闘も8人全員が参加するが、当然の如く敵も複数（ただし1種類）なので、少々長い戦闘になることも。バランス等に難があるので迂闊に手を出さないように……。

カルト度高し

「コロンブス」。ファミコンのRPGで、一般に解くことが難しいタイトルといえば、「星をみるひと」や「ジャーヴァス」、「スーパーブラックオニキス」、「スーパーモンキー大冒険」などが挙げられるが、本作「コロンブス」もその難易度の高さにはなかなかのものがある。ただ、その知名度のあまりの低さに、存在すら知らない人が多いだけなのだ。ここでは多くは語らないが、「どうしろっていうんだよ!?」的なシチュエーションの連続には、努力だけでは報われない現実の世界の世知辛さに近いものを痛感させられるだろう。もし、運良く入手できたら、そのあまりの理不尽さをぜひとも肌で感じてほしい。

〈この項：窪田　剛〉

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1/28	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	SFC	バンプレスト
1/28	ブレインロード	SFC	エニックス
2/10	スターブレイカー	PCE-SCD	レイフォース
2/11	緋王伝 魔物達との誓い	SFC	日本テレネット
2/18	風の伝説ザナドゥ	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス (NEC HE)
2/19	ゼルダの伝説1	FC	任天堂
2/25	真・女神転生	MEGA-CD	シムス
2/25	大航海時代II	SFC	光栄
2/27	ファイナルファンタジーI.II	FC	スクウェア
3/4	ウィザードリィ III.IV (WIZARDRY III.IV)	PCE-SCD	ナグザット
3/4	カブキロックス	SFC	アトラス
3/11	ONI IV 鬼神の血族	GB	パンドラボックス/バンプレスト
3/11	ファーストクィーン オルニック戦記	SFC	カルチャーブレーン
3/18	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	SFC	カプコン
3/18	イデアの日	SFC	ショウエイシステム
3/18	真・女神転生II	SFC	アトラス
3/18	ハイムドール	MEGA-CD	ビクターエンタテインメント
3/25	サンリオワールドけろけろけろっぴの冒険日記 眠れる森のけろりーぬ	SFC	キャラクターソフト
3/25	剣勇伝説ヤイバ	SFC	バンプレスト
3/25	シャドウラン	SFC	データイースト
3/25	スーパーロボット大戦EX	SFC	バンプレスト
3/25	ダンジョン・マスターII スカルキープ	MEGA-CD	ビクターエンタテインメント
3/25	プリンセス・ミネルバ	PCE-SCD	リバーヒルソフト
3/30	モンスターメーカー～闇の竜騎士～	PCE-SCD	NECアベニュー
4/1	ぽっぷるメイル	MEGA-CD	セガ
4/1	モンスターワールドIV	MD	セガ
4/2	ファイナルファンタジーVI	SFC	スクウェア
4/2	ファンタシースター復刻版	MD	セガ
4/15	夢迷宮きぐるみ大冒険	SFC	ヘクト
4/22	天地を喰らう	GB	カプコン
4/22	女神転生外伝ラストバイブル (Last Bible)	GG	セガ
4/23	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	MEGA-CD	ポニーキャニオン
4/29	ダークキングダム	SFC	日本テレネット
5/20	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	PCE-SCD	ハドソン
5/20	魔導物語II～アルル16歳～	GG	セガ
5/20	ロードス島戦紀～英雄戦争～	MEGA-CD	セガ
5/28	黒き死の仮面	3DO	ハミングバードソフト
6/3	幽☆遊☆白書 第3弾 魔界の扉編	GB	トミー
6/10	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～突入編	PCE-SCD	日本テレネット
6/10	ぽっぷるメイル	SFC	日本ファルコム
6/17	ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀	SFC	エレクトロニック・アーツ・ビクター
6/17	KO世紀ビースト三獣士～ガイア復活　完結編～	PCE-SCD	パックインビデオ
6/17	新創世紀ラグナセンティ	MD	セガ
6/17	ブランディッシュ	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス
6/24	スレイヤーズ (SLAYERS)	SFC	バンプレスト
6/24	大航海時代II	MD	光栄
6/25	ファラオの封印	3DO	アスク講談社
6/25	ブランディッシュ	SFC	光栄/日本ファルコム
7/8	スラップスティック	SFC	エニックス
7/15	サンサーラ・ナーガ2	SFC	ビクターエンタテインメント
7/15	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	SFC	T&Eソフト
7/22	シャイニング・フォースCD	MEGA-CD	セガ
7/22	ドラゴンナイトIII	PCE-SCD	NECアベニュー
7/29	天使の詩～白き翼の祈り～	SFC	日本テレネット
8/5	鬼神降臨伝ONI	SFC	パンドラボックス/バンプレスト
8/12	ぽっぷるメイル	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス
8/26	アルシャーク	PCE-SCD	ビクターエンタテインメント
8/26	サイバーナイトII 地球帝国の野望	SFC	トンキンハウス
8/26	スーパードラッケン	SFC	コトブキシステム
8/26	ラングリッサーII	MD	メサイヤ
8/27	マザー2 ギーグの逆襲 (MOTHER2)	SFC	任天堂
9/2	ライブ・ア・ライブ	SFC	スクウェア
9/9	新SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	GB	バンダイ
9/22	ウィザップ! 暗黒の王 (WIZAP!)	SFC	アスキー
9/30	サークIII	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス

日付	タイトル	機種名	メーカー名
6/6	ゼルダの伝説 夢をみる島	GB	任天堂
6/18	神聖紀オデッセリア	SFC	ビック東海
6/25	エストポリス伝記 (Estpolis)	SFC	タイトー
6/25	シャイニング・フォース外伝II 邪神の覚醒	GG	セガ
6/25	シルヴァ・サーガ2	SFC	セタ
7/9	うしおととら	FC	ユタカ
7/9	エイリアン3	SFC	アクレイムジャパン
7/10	天外魔境 風雲カブキ伝	PCE-SCD	ハドソン
7/16	魍魎戦記MADARA2	SFC	コナミ
7/20	ゴッドメディスン ファンタジー世界の誕生	GB	コナミ
7/23	アークスI・II・III	MEGA-CD	ウルフチーム/日本テレネット
7/23	ウィザードリィ I・II (WIZARDRY I・II)	PCE-SCD	ナグザット
7/23	聖魔伝説3x3EYES	MEGA-CD	セガ
7/23	バズー!魔法世界	SFC	ホット・ビィ
7/23	ミステリューム (MYSTERIUM)	GB	バップ
7/30	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	FC	エンジェル/バンダイ
8/6	聖剣伝説2	SFC	スクウェア
8/6	ソード・ワールドSFC (SWORD WORLD SFC)	SFC	T&Eソフト
8/6	ドラゴンボールZ 外伝 (DRAGONBALL)	FC	バンダイ
8/6	ラングリッサー光輝の末裔	PCE-SCD	メサイヤ
8/6	らんま1/2格劇問答!!	GB	バンプレスト
9/10	ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト	SFC	スクウェア
9/17	ガントレット (GAUNTLET)	MD	テンゲン
9/19	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	SFC	チュンソフト
9/25	ウィザードリィ・外伝III 闇の聖典	GB	アスキー
10/1	シャイニング・フォースII 古えの封印	MD	セガ/ソニック
10/1	トリネア (TRINEA)	SFC	やのまん
10/22	アークススピリッツ (ARCUS SPIRITS)	SFC	サミー
10/22	ヴァイ～流星の鎧～ (Vay)	MEGA-CD	シムス
10/22	スタートリング・オデッセイ	PCE-SCD	レイフォース
10/22	らんま1/2朱猫団的秘宝	SFC	東宝/小学館プロダクション
10/29	スーパーチャイニーズワールド2	SFC	カルチャーブレーン
10/29	マイト・アンド・マジックIII	PCE-SCD	ハドソン
10/29	マジクール	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス
11/5	アクタリオン	SFC	テクモ
11/12	ソルスティスII (SolsticeII)	SFC	エピックソニーレコード
11/12	ダーク・ウィザード蘇りし闇の魔導士	MEGA-CD	セガ
11/19	イースIV マスク オブ ザ サン	SFC	トンキンハウス
11/19	ウルティマ～失われたルーン2～	GB	ポニーキャニオン
11/19	女神転生外伝ラストバイブルII (Last BibleII)	GB	アトラス
11/19	ルイン～神の遺産～	PCE-SCD	ビクターエンタテインメント
11/26	アレサ (ARETHA)	SFC	やのまん
11/26	マイト・アンド・マジックIII	MEGA-CD	CSK総合研究所
11/26	MEGA-CDアルシャーク	MEGA-CD	ポリドール
11/26	RPG人生ゲーム	FC	タカラ
11/27	ガイア幻想紀	SFC	エニックス
11/30	ソウルアンドソード (Soul&Sword)	SFC	ザムス
12/10	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLO	PCE-SCD	パックインビデオ
12/10	なかよしといっしょ	FC	ユタカ
12/10	ロマンシング サ・ガ2	SFC	スクウェア
12/17	ファンタシースター~千年紀の終りに~	MD	セガ
12/17	桃太郎伝説外伝	FC	ハドソン
12/17	夢幻の如く	SFC	インテック
12/17	ワンダラスマジック	SFC	アスキー
12/18	ドラゴンクエストI・II	SFC	エニックス
12/22	イースIV The Dawn of Ys	PCE-SCD	ハドソン
12/24	新桃太郎伝説	SFC	ハドソン
12/24	モンスターメーカー3 光の魔術士	SFC	ソフエル
12/25	真・女神転生	PCE-SCD	アトラス
12/29	魔天の創滅	MD	講談社総研
	1994年		
1/7	ソル:モナージュ	PCE-SCD	アイレム
1/21	ファイアーエムブレム紋章の謎	SFC	任天堂
1/28	エメラルドドラゴン	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス (NEC HE)

KEY WORD

スーパーファミコン編

一本道

オールドRPGゲーマーを中心とするコア層が、「FF」に代表される、あらかじめ物語展開が厳密に決まっているRPGを揶揄するのに使った言葉。

自由度

ゲーム中の行動選択幅の広さを示す言葉。「一本道」に対するアンチテーゼの意味を込めて使われることが多い。ただ、非常に定義が曖昧で、人によって、解釈の変わる言葉でもある。

オートマッピング

ユーザーが紙にマップを書かなくてすむよう「真・女神転生」や「ウィザードリィ外伝」などの3Dダンジョン型RPGが搭載した機能。それでも紙にマップを書いた貴方、マニアですね。

拡大縮小・回転

スーファミが売りとしていた機能。RPGが、これをもっとも活用することになろうとは、当の任天堂も予想していなかったに違いない。

ラスボス

ラストボス・キャラクターの略称。これを倒すとエンディングになる作品が多い。スクウェア作品のボスに「やたら大きく、むやみに堅く、必要以上に姿を変える」敵が多いという傾向があったため、ラスボスとはそういうものだというイメージが、この時期に定着した。

ラスダン

ラストダンジョンの略称。これまた、むやみに広いことが多い。中にセーブポイントが用意されていないゲームも多いので、プレイ時間がな

日付	タイトル	機種名	メーカー名
4/28	魔法陣グルグル 勇者とククリの大冒険	GB	タカラ
5/26	空想科学世界ガリバーボーイ	PCE-SCD	ハドソン
5/26	ライトクルセイダー	MD	セガ
6/2	魔法騎士レイアース	GB	トミー
6/9	エルファリアII	SFC	ハドソン
6/16	モグモグGOMBO 遥かなる超料理伝説	GB	バンダイ
6/23	プリンセス・ミネルバ	SFC	ビック東海
6/23	ブルーシード奇稲田秘録伝	SS	セガ
6/23	ルインアーム	SFC	バンダイ
6/30	アークザラッド	PS	SCE
6/30	風の伝説ザナドゥII	PCE-SCD	日本ファルコム
6/30	グランヒストリア 幻史世界記 (GRANHISTORIA)	SFC	バンプレスト
6/30	シャイニング・フォース外伝FINAL CONFLICT	GG	セガ
6/30	デア ラングリッサー	SFC	メサイヤ
6/30	とっても!ラッキーマン ラッキークッキールーレットで突撃	SFC	バンダイ
6/30	ファルカタ〜アストラン・パードマの紋章〜	PS	ガスト
6/30	リトルマスター〜虹色の魔石〜	SFC	徳間書店インターメディア
7/7	史記英雄伝	SFC	アウトリガー工房
7/14	ミスティックアーク	SFC	エニックス
7/14	ラプラスの魔	SFC	ビック東海
7/21	キングスフィールドII (KING'S FIELD II)	PS	フロム・ソフトウェア
7/21	シャイニング・ウィズダム (SHINING WISDOM)	SS	セガ/ソニック
7/21	ダンクエスト魔神封印の伝説	SFC	テクノスジャパン
7/21	リグロードサーガ	SS	セガ
7/28	ウルティマ恐竜帝国 THE SAVAGE EMPIRE	SFC	ポニーキャニオン
7/28	エメラルドドラゴン	SFC	メディアワークス
8/4	おとぎ話大戦	GB	四次元
8/4	超魔法大陸WOZZ	SFC	BPS
8/11	ブランディッシュ2	SFC	光栄/日本ファルコム
8/25	ドラゴンボールZ悟空激闘伝	GB	バンダイ
8/25	魔法騎士レイアース	SS	セガ
9/8	バウンティ・ソード	SFC	パイオニアLDC
9/14	Sword&Sorcery	3DO	マイクロキャビン
9/22	美少女戦士セーラームーン〜Another Story〜	SFC	エンジェル
9/29	ウィザードリィVI 禁断の魔筆	SFC	アスキー
9/29	ヴェルヌ・ワールド	SFC	バンプレスト
9/29	平安風雲伝	SFC	ケイエスエス
9/29	ホーリーアンブレラ ドンデラの無謀!!	SFC	ナグザット
9/29	魔法騎士レイアース	SFC	トミー
9/29	メタルマックスリターンズ (METAL MAX RETURNS)	SFC	データイースト
9/29	火の皇子 ヤマトタケル	SFC	東宝
9/30	聖剣伝説3	SFC	スクウェア
10/6	神聖紀オデッセリアII	SFC	ビック東海
10/6	タクティクスオウガ	SFC	クエスト
10/13	ウィザードリィVII ガーディアの宝珠	PS	SCE/ソリトンソフトウェア
10/13	リンダキューブ (Linda3)	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス
10/20	天地創造	SFC	エニックス
10/27	クリスタルビーンズ フロム ダンジョンエクスプローラー	SFC	ハドソン
10/27	戦国サイバー藤丸地獄変	PS	SCE
10/27	魔法騎士レイアース2ndミッシングカラーズ	GB	トミー
10/27	魔天伝説 戦慄のオーパーツ	SFC	タカラ
10/27	ライトファンタジーII (Light Fantasy II)	SFC	トンキンハウス
11/3	ビヨンド・ザ・ビヨンド	PS	SCE
11/11	ロマンシング サ・ガ3	SFC	スクウェア
11/24	魔導物語A-ドキドキばけ〜しょん-	GG	コンパイル
11/24	ルナティックドーンFX	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
12/1	不思議のダンジョン2風来のシレン	SFC	チュンソフト
12/9	ドラゴンクエストVI 幻の大地	SFC	エニックス
12/15	幻想水滸伝	PS	コナミ
12/15	聖獣魔伝ビースト&ブレイド	SFC	BPS
12/15	テイルズ オブ ファンタジア	SFC	ナムコ
12/21	クォ・ヴァディス (QUOVADIS)	SS	グラムス
12/22	スーパーチャイニーズワールド3	SFC	カルチャーブレーン
12/22	聖夜物語	PCE-SCD	ハドソン
12/22	天外魔境ZERO	SFC	ハドソン

日付	タイトル	機種名	メーカー名
9/30	ダウン・ザ・ワールド	SFC	アスキー
9/30	ドラゴンハーフ	PCE-SCD	マイクロキャビン
9/30	女神天国〜MEGAMI PARADISE〜	PCE-SCD	NECホームエレクトロニクス
10/5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	MD	セガ
10/21	スタートリング・オデッセイII	PCE-SCD	レイフォース
10/21	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	SFC	データイースト
10/28	真・女神転生if…	SFC	アトラス
10/28	モルドリアン光と闇の姉妹	GG	セガ
11/11	アフターハルマゲドン外伝〜魔獣闘将伝エクリプス	MEGA-CD	セガ
11/18	ウルティマVII ザ・ブラックゲート	SFC	ポニーキャニオン
11/18	マグナブラバン〜遍歴の勇者〜	SFC	アスク講談社
11/25	コズミックファンタジー4〜銀河少年伝説〜激闘編	PCE-SCD	日本テレネット
11/25	ドラゴンボールZ悟空飛翔伝	GB	バンダイ
12/2	アレサII アリエルの不思議な旅	SFC	やのまん
12/2	ザ・ラストバトル	SFC	テイチク
12/2	ブレス オブ ファイアII 使命の子	SFC	カプコン
12/3	クライムクラッカーズ	PS	SCE
12/8	マサカリ伝説金太郎RPG編	GB	トンキンハウス
12/9	ザ・ストーリー オブ トア〜光を継ぐ者〜	MD	セガ
12/16	キングスフィールド (KING'S FIELD)	PS	フロム・ソフトウェア
12/16	魔法騎士レイアース	GG	セガ
12/16	ロードス島戦記II	PCE-SCD	ハドソン
12/22	アルバートオデッセイ2 邪神の胎動 The Legend of other heroes is about to revive...	SFC	サン電子
12/22	大貝獣物語	SFC	ハドソン
12/22	覇王大系リューナイト ロードオブパラディン	SFC	バンダイ
12/22	ルナ エターナル ブルー	MEGA-CD	ゲームアーツ
12/23	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	PCE-SCD	ライトスタッフ
12/29	デュアルオーブII	SFC	アイマックス
12/29	とらべらーず!〜伝説をぶっとばせ〜	PCE-SCD	ビクターエンタテインメント
12/30	魔導物語III〜究極女王様〜	GG	セガ

1995年

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1/13	スーパーチャイニーズランド3	GB	カルチャーブレーン
1/20	AD&Dロストダンジョン	3DO	T&Eソフト
1/20	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	MD	セガ
1/27	シルヴァンテイル	GG	セガ
1/27	SPACE GRIFFON VF-9	PS	パンサーソフトウェア
2/17	ヤムヤム	SFC	バンダイ
2/24	エストポリス伝記II (Estpolis II)	SFC	タイトー
2/24	大封神伝	MEGA-CD	ビクターエンタテインメント
2/24	ドラゴン・タイクーン・エッジ	3DO	サラインターナショナル
2/24	ファーランドストーリー	SFC	バンプレスト
2/24	フロントミッション	SFC	スクウェア
2/24	ロイアル・ストーン (Royal Stone)	GG	セガ
2/25	永遠のフィレーナ	SFC	徳間書店インターメディア
3/3	アナザバイブル	GB	アトラス
3/4	ラストバイブルIII (LAST BIBLE III)	SFC	アトラス
3/11	クロノ・トリガー	SFC	スクウェア
3/17	サージングオーラ	MD	セガ
3/17	熱血大陸バーニングヒーローズ	SFC	エニックス
3/17	ラブクエスト	SFC	徳間書店インターメディア
3/24	ONI V 隠忍を継ぐ者	GB	パンドラボックス/バンプレスト
3/24	スターコントロールII	3DO	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス
3/24	女神転生外伝ラストバイブルスペシャル	GG	セガ
3/31	RPGツクールSUPER DANTE	SFC	アスキー
3/31	エスパークス異時空からの来訪者	SFC	トミー
3/31	旧約・女神転生	SFC	アトラス
3/31	ドラゴンナイト&グラフィティ	PCE-SCD	NECアベニュー
4/1	レディーストーカー〜過去からの挑戦〜	SFC	タイトー
4/21	魔法陣グルグル	SFC	エニックス
4/21	真・聖刻	SFC	ユタカ
4/21	リジョイス〜アレサ王国の彼方〜	SFC	やのまん
4/28	赤ずきんチャチャ	GB	トミー
4/28	ヴァーチャルハイドライド (VIRTUAL HYDLIDE)	SS	セガ
4/28	川のぬし釣り2	SFC	パックインビデオ

KEY WORD

いときに入ると、止めるに止められず困るハメになる。余談だが、特にインパクトの強いラスダンとして挙げておきたいのが「ロマンシング サ・ガ」のそれ。スターシップトゥルーパーズもかくや、という勢いでモンスターが押し寄せてきて、プレイヤーを恐怖に落させてくれる。

スクウェア

スーファミRPG王国を支えたメーカー。「FF」や「サ・ガ」などのシリーズ作が有名だが、1本ぽっきりの作品も数多くリリースしている。

イージータイプ

「FFIV」には、より難度を下げて発売された、イージータイプなるバージョンが存在する。RPGは、買った人すべてが解けるバランスであるべき、という認識の一般化の副産物。

キャラゲー

キャラクターゲームの略称。基本的に、アニメやコミックスをゲーム化した作品を指す。スーファミのRPGには、実はこれが非常に多い。

波○拳

スーファミ全盛期は、2D対戦格闘の全盛期と一致しており、その手のコマンド入力を盛り込んだRPGやA-RPGも、少なからず存在していた。たいがい、その技本来の名前よりも、同じコマンドを持つ有名必殺技の名前の方が、通りがよかったりする。

用例「マッシュの○動拳ってさあ〜」

めいれいさせろ

ドラクエVのAI戦闘で使えるコマンドのひとつ。AIキャラを自分で操作することができる。AIが場違いな行動ばかりする前作IVにはなかったコマンドで、これが追加されてホッとしたプレイヤーは多いはず。

〈この項：本澤 徹〉

日付	タイトル	機種名	メーカー名
9/27	王宮の秘宝テンション	PS	バップ
9/27	伝説のオウガバトル	PS	アートディンク
9/27	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～ (BLUE BREAKER)	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
9/27	モンスタニア	SFC	パックインビデオ
10/4	スペクトラルタワー (SPECTRAL TOWER)	PS	アイデアファクトリー
10/18	ラングリッサーIII	SS	メサイヤ
10/25	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	PS	コナミ
10/25	ファーランドストーリーFX	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
10/25	ルナ シルバースターストーリー (LUNAR)	SS	角川書店
11/1	アークザラッドII	PS	SCE
11/1	伝説のオウガバトル	SS	リバーヒルソフト
11/22	不思議のダンジョン風来のシレンGB-月影村の怪物-初回版	GB	チュンソフト
11/29	太閤立志伝II	SS	光栄
12/6	里見の謎	PS	サンテックジャパン
12/6	スーパーファミコン ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	SFC	エニックス
12/6	ファーストクィーンIV	PS	呉ソフトウェア工房
12/6	ブルーフォレスト物語～風の封印	PS	ライトスタッフ
12/13	ゲゲゲの鬼太郎妖怪創造主現る!	GB	バンダイ
12/13	タクティクスオウガ	SS	リバーヒルソフト
12/13	魔導物語I 炎の卒園児	PCE-AC	NECアベニュー
12/20	エアーズアドベンチャー	SS	ゲームスタジオ
12/20	G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	SFC	イマジニア
12/20	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	SS	ソニック/セガ
12/20	新SD戦国伝 機動武者大戦	PS	バンダイ
12/20	ワイルドアームズ	PS	SCE
12/27	新スーパーロボット大戦	PS	バンプレスト
12/27	大航海時代II	PS	光栄
12/27	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA～	PS	トンキンハウス
12/28	BASTARD!! 虚ろなる神々の器	PS	集英社・セタバスタード!!製作委員会
1997年			
1/14	天外魔境 第四の黙示録	SS	ハドソン
1/17	BUSHI青龍伝～二人の勇者	SFC	T&Eソフト
1/25	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
1/31	ガンプル	SFC	アスキー
1/31	ファイナルファンタジーVII	PS	スクウェア
1/31	ミランドラ	SFC	アスキー
2/14	三國志孔明伝	PS	光栄
3/14	ウルティマ アンダーワールド	PS	エレクトロニック・アーツ・ビクター
3/14	パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～	SS	翔泳社
3/14	ラストインペリアル プリンス (LAST IMPERIAL PRINCE)	PC-FX	NECホームエレクトロニクス (NEC HE)
3/21	ファイナルファンタジーIV	PS	スクウェア
3/28	エイナスファンタジーストーリーズTHE FIRST VOLUME	SS	メディアワークス
3/28	三國志孔明伝	SS	光栄
3/28	ソリッドランナー	SFC	アスキー
3/28	ダークロウ～Meaning of Death～ (DARK LAW)	SFC	アスキー
3/28	大航海時代II	SS	光栄
3/28	ドラゴンマスターシルク	SS	データム・ポリスター
3/28	ファーランドストーリー～破亡の舞～	SS	TGL
4/11	アランドラ	PS	SCE
4/18	大冒険Deluxe遥かなる海	PS	ソフトオフィス
4/18	フェーダ2～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	PS	やのまん
4/25	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	PS	タカラ
4/25	TILK～青い海から来た少女～	PS	TGL
4/25	PAL 神犬伝説	PS	東北新社/東映ビデオ
5/9	ネオリュード (Neorude)	PS	テクノソフト
5/23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	PS	ガスト
5/30	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択～	PS	BMGジャパン
6/6	バウンティ・ソード・ファースト	PS	パイオニアLDC
6/20	ファイナルファンタジータクティクス	PS	スクウェア
6/20	マリカ～真実の世界～	SS	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (ビクターソフト)
6/27	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	NG-CD	SNK
6/27	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	PS	SNK
6/27	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SS	SNK
7/4	ルナ シルバースターストーリーコンプリート MPEG版(LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE)	SS	角川書店

日付	タイトル	機種名	メーカー名
12/22	東京ダンジョン	PS	角川書店
12/22	ファーランドストーリー2	SFC	バンプレスト
12/22	ロードス島戦記	SFC	角川書店
12/25	真・女神転生デビルサマナー	SS	アトラス
12/27	忍たま乱太郎GB	GB	カルチャーブレーン
12/29	イースV 失われた砂の都ケフィン	SFC	日本ファルコム
1996年			
1/11	ルナ さんぽする学園	GG	ゲームアーツ
1/12	魔導物語～はなまる大幼稚園児～	SFC	徳間書店インターメディア
1/26	ガーディアンヒーローズ (GUARDIAN HEROES)	SS	セガ/トレジャー
1/26	第4次スーパーロボット大戦S	PS	バンプレスト
1/26	MADARA SAGA幼稚園戦記まだら	SFC	データム・ポリスター
1/31	RPGツクール2	SFC	アスキー
2/2	幕末降臨伝ONI	SFC	バンプレスト/パンドラボックス
2/9	バハムートラグーン	SFC	スクウェア
2/23	シャドウラン (SHADOMRUN)	MEGA-CD	コンパイル
2/23	太閤立志伝II	PS	光栄
2/27	ポケットモンスター（赤）	GB	任天堂
2/27	ポケットモンスター（緑）	GB	任天堂
3/1	ヴォルケンクラッツァー～審判の塔～	PS	アスミック
3/1	王国のグランシェフ	3DO	サラインターナショナル
3/9	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂
3/15	風水回廊記カオスシード	SFC	タイトー
3/15	ブランディッシュ2 EXPERT エキスパート	SFC	光栄/日本ファルコム
3/15	リンクルリバーストーリー	SS	セガ
3/22	イースV EXPERT エキスパート	SFC	光栄
3/22	空想科学世界ガリバーボーイ	SS	ハドソン
3/22	魔装機神 スーパーロボット大戦外伝	SFC	バンプレスト
3/22	魔導物語I	MD	コンパイル
3/29	三國志英傑伝	PS	光栄
3/29	三國志英傑伝	SS	光栄
3/29	ドラゴンフォース	SS	セガ
3/29	ミラークルム -ザ・ラスト・レベレーション-	PC-FX	NECホームエレクトロニクス (NEC HE)
4/5	ルドラの秘宝	SFC	スクウェア
4/12	魔法陣グルグル2	SFC	エニックス
4/19	大冒険セントエルモスの奇跡	SS	パイ
4/19	蓬莱学園の冒険!	SFC	J・ウイング
4/26	デアラングリッサーFX	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
4/26	トア～精霊王紀伝～ (THOR)	SS	セガ
4/26	パチパチサーガ	PS	TEN研究所
4/26	ブルーフォレスト物語	3DO	ライトスタッフ
5/14	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	SFC	任天堂
5/17	DEFCON5	3DO	マルチソフト
5/24	ごきんじょ冒険隊	SFC	パイオニアLDC
5/24	トレジャーハンターG (TREASURE HUNTER G)	SFC	スクウェア
5/31	ウィザードリィVI&VII コンプリート	SS	データイースト
5/31	ソード&ソーサリー	SS	マイクロキャビン
5/31	ダークハーフ	SFC	エニックス
5/31	ダンジョン・クリエイター	PS	エレクトロニック・アーツ・ビクター
6/14	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	SFC	タカラ
6/21	キングスフィールドIII (KING'S FIELD III)	PS	フロム・ソフトウェア
6/28	空想科学世界ガリバーボーイ	SFC	バンダイ
6/28	トラバース	SFC	バンプレスト/パンドラボックス/ザムス
7/12	ポポロクロイス物語	PS	SCE
7/19	スターオーシャン (STAR OCEAN)	SFC	エニックス
7/26	エナジーブレイカー	SFC	タイトー
7/26	レナスII封印の使徒	SFC	アスミック
8/2	大貝獣物語II	SFC	ハドソン
8/9	赤ずきんチャチャ	SFC	トミー
8/9	アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEANレジェンド オブ エルディーン～	SS	サン電子
8/9	サイバードール	SS	アイマックス
8/30	ダークセイバー	SS	クライマックス
9/20	ウィザードリィ外伝IV～胎魔の鼓動～	SFC	アスキー
9/20	女神異聞録ペルソナ (PERSONA)	PS	アトラス

KEY WORD

PCエンジン編

ハドソン

移植の雄。自社作品より移植作品の移植度の高さが評判になる変わったメーカー。移植作として、どの作品が最高傑作か票が分かれるが、筆者としては、やはり「イースI、II」を推したい。当時、画期的なCD音源、フィーナ役に渡辺菜生子を当てるマニアックさ、いや、感服。

REDカンパニー

ロッテのお菓子「ネクロスの要塞」の企画なども手がけていたが「天外魔境」シリーズを制作。この作品は、CD-ROMの大容量を使い、音声、ボリュームともに当時のコンシューマRPGとは一線を画するスペクタクル性に溢れていた。

「ラングリッサー光輝の末裔」

MD版が好評を博した、SRPGのスーパーCD-ROM^{2}版。CD-ROMになり、各キャラクターに声優が当てられたのはいいが、仕様変更として1面の敵を全滅させることができなくって悔しい思いをした諸兄も多いはずである。

お色気

酔った担当が「麻雀学園」の乳首描写にOKを出してしまった。というウソかホントかわからない話が出るくらい、倫理規定が甘かったPCエンジン。「コズミックファンタジー」シリーズには、必ず、お約束として、風呂を覗くという「月曜ドラマランド」ばりのお色気シーンが用意され、少年たちの劣情を煽っていた。

Huカード

ROMを当時の最新技術でフィルム状に圧縮した、PCエンジン版カセット。なぜか裏に名前を書く欄があり、中古ソフトを買うと、よく汚

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1/29	ブレイズアンドブレイド エターナルクエスト (Blaze&Blade Eternal Quest)	PS	T&Eソフト
2/11	ゼノギアス	PS	スクウェア
2/26	ウィザードリィ リルガミンサーガ	PS	ソリトンソフトウェア/ローカス/SCE
2/26	G.O.D.pure	PS	イマジニア
2/26	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	SS	ハドソン
2/26	毛利元就 誓いの三矢	PS	光栄
2/26	ラングリッサー ドラマティックエディション	SS	メサイヤ
3/6	もんすたあ★レース	GB	光栄
3/19	The Legend of Heroes III白き魔女もう一つの英雄たちの物語	PS	GMF
3/19	ゼルドナーシルトspecial	PS	光栄
3/19	ファイナルファンタジーV	PS	スクウェア
3/19	プリンセスクエスト	SS	インクリメントP
3/20	負けるな!魔剣道Z	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
3/20	メダロット・パーツコレクション	GB	イマジニア
3/26	ゴッドメディスン復刻版	GB	コナミ
3/26	ダンジョン・マスター ネクサス	SS	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (ビクターソフト)
3/26	レブス	PS	アトラス
3/29	パラサイト・イヴ	PS	スクウェア
4/2	アンジェリーク天空の鎮魂歌	PC-FX	NECホームエレクトロニクス
4/2	ツインビーRPG	PS	コナミ
4/2	ドラゴンフォースII去りし大地に	SS	セガ
4/2	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	SS	セガ
4/2	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	PS	イースリースタッフ
4/2	わくわくぷよぷよダンジョン	SS	コンパイル
4/16	英雄志願-Gal Act Heroism-	SS	マイクロキャビン
4/16	ブレイヴ・プローブ	PS	データウエスト
4/23	アンシャントロマン	PS	日本システム
4/23	スーパーロボット大戦F完結編	SS	バンプレスト
4/23	超魔神英雄伝ワタルANOTHER STEP	PS	バンプレスト
4/23	天使同盟	PS	TGL
4/29	シャイニング・フォースIIIシナリオ2 狙われた神子	SS	セガ
4/29	フォックスジャンクション	PS	トリップス
5/1	セレクションI&II 選ばれし者&暗黒の封印(SELECTION I&II)	GB	コトブキシステム
5/21	バロック	SS	スティング/ESP
5/28	グランディア～デジタルミュージアム～	SS	ゲームアーツ
5/28	ルナ シルバースターストーリー	PS	角川書店/ESP
5/29	メダロット・パーツコレクション2	GB	イマジニア
6/4	ナイトメア・プロジェクトYAKATA	PS	アスク
6/4	マリーのアトリエ プラス～ザールブルグの錬金術士～	PS	ガスト
6/18	ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド	SS	メサイヤ
6/18	リンダキューブ完全版	SS	アスキー
6/25	The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	PS	GMF
6/25	シャドウタワー (SHADOW TOWER)	PS	フロム・ソフトウェア
6/25	スレイヤーズろいやる	PS	角川書店/ESP
6/25	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	PS	翔泳社
6/25	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	SS	セガ/エニックス
7/9	ディアブロ	PS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
7/10	海のぬし釣り2	GB	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
7/16	BRAVE FENCER 武蔵伝	PS	スクウェア
7/17	化石創世リボーン	GB	スターフィッシュデータ
7/23	魔導物語	SS	セガ/コンパイル
7/23	ルナ2 エターナルブルー	SS	角川書店/ESP
7/30	エピカ・ステラ (Epica Stella)	PS	ヒューマン
7/30	スターオーシャン セカンドストーリー (STAR OCEAN The Second Story)	PS	エニックス
7/30	バウンティソード・ダブルエッジ (BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE)	PS	パイオニアLDC
8/6	鋼仁戦記 GO-JIN SENKI	PS	トンキンハウス
8/6	斬魔超奥義ヴァルハリアン	SS	カマタアンドパートナーズ
8/6	バッケンローダー	SS	セガ
8/20	川のぬし釣り～秘境を求めて～	PS	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
8/27	銃夢～火星の記憶	PS	バンプレスト
8/27	The Legend of Heroes IV 朱紅い雫	PS	GMF
8/27	ブラックマトリクス	SS	NECインターチャネル
8/27	魔法使いになる方法	SS	TGL
9/3	スレイヤーズろいやる2	SS	角川書店/ESP
9/10	どきどきポヤッチオ	PS	キングレコード

日付	タイトル	機種名	メーカー名
7/11	サガフロンティア	PS	スクウェア
7/17	バウンダリーゲート	PS	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
7/24	OUTLIVE Be Eriminate Yesterday	PS	サン電子
7/24	神聖伝メガシード復活編	PS	バンプレスト
7/24	冒険活劇モノモノ	SS	翔泳社
7/25	スレイヤーズろいやる	SS	角川書店/ESP
7/31	トレジャーギア	PS	未来ソフト/ADK
7/31	ラングリッサーI&II	PS	メサイヤ
8/1	ラングリッサーIV	SS	メサイヤ
8/8	爆れつハンターR	SS	キングレコード
9/11	ブレスオブファイアIII	PS	カプコン
9/19	川のぬし釣り3	GB	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
9/25	スーパーロボット大戦F	SS	バンプレスト
9/25	ゼルドナーシルト	SS	セガ/光栄
9/25	タクティクスオウガ	PS	アートディンク
9/25	フロントミッション セカンド	PS	スクウェア
9/25	リンダキューブ アゲイン	PS	SCE
10/2	大航海時代外伝	PS	光栄
10/2	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	PS	スクウェア
10/2	毛利元就 誓いの三矢	SS	光栄
10/2	ラグナキュール	PS	SME
10/9	黒の剣	PS	シーディーブロス
10/16	ムーン (MOON)	PS	アスキー
10/17	プリクラポケット不完全女子校生マニュアル	GB	アトラス
10/30	こみゅにてぃぽむ	PS	フィルインカフェ
10/30	ロンド～輪舞曲～ (RONDE)	SS	アトラス
11/6	"「10101」""WILL""The Starship"	PS	サンテックジャパン
11/6	グランストリーム伝紀	PS	SCE
11/6	ファルコムクラシックス	SS	日本ビクター
11/6	聖刻1092操兵伝	PS	ユタカ
11/13	アザーライフ・アザードリームス	PS	コナミ
11/13	デビルサマナー ソウルハッカーズ	SS	アトラス
11/20	ネオリュード2 (Neorude2)	PS	テクノソフト
11/20	魔法学園ルナ!	SS	角川書店
11/27	RPGツクール3	PS	アスキー
11/27	アサンシア ～魔杖の呪縛～	PS	エクシングエンタテイメント
11/27	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	SS	コナミ
11/27	クライムクラッカーズ2	PS	SCE
11/27	ファーランドストーリー四つの封印	PS	TGL
11/27	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	SS	ヒューマン
11/28	メダロット（カブトバージョン）	GB	イマジニア
11/28	メダロット（クワガタバージョン）	GB	イマジニア
12/11	維新の嵐	PS	光栄
12/11	シャイニング・フォースIIIシナリオ1 王都の巨神	SS	セガ
12/11	プリンセスクラウン	SS	アトラス
12/11	マリーのアトリエ～Ver1.3ザールブルグの錬金術士～	SS	イマジニア
12/18	グランディア	SS	ゲームアーツ
12/18	フロントミッション オルタナティヴ	PS	スクウェア
12/18	竜機伝承～DRAGOON～	PS	ケイエスエス
12/18	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	PS	SCE
12/20	Dragon's Dream（セガネット専用）	SS	セガ
12/23	チョコボの不思議なダンジョン	PS	スクウェア
12/23	TILK～青い海から来た少女～	SS	TGL
12/23	テイルズ オブ ディスティニー	PS	ナムコ
12/25	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	PS	ライトスタッフ
12/25	ブルーブレイカー～笑顔の約束～	PS	ヒューマン
	1998年		
1/22	ウィザードリィネメシス	SS	ショウエイシステム
1/29	AZEL パンツァードラグーンRPG	SS	セガ
1/29	ガンブレイズS	SS	キッド
1/29	スペクトラルタワーII	PS	アイデアファクトリー
1/29	仙窟活龍大戦カオスシード	SS	ネバーランドカンパニー
1/29	大航海時代外伝	SS	光栄
1/29	ファーランドサーガ	SS	TGL

KEY WORD

い字で子供の名前が書いてあった。

「アウトライブ」

メカニカルな設定、コクピットを模した画面、エアロックの開閉音などが当時としてはリアルな作りで、メカ好き少年たちの心を熱くした。オフェンス、ディフェンスが別々にレベルを持っていたり、サブ武装としてチャフやグレネードを装備できたり、武器によって得意エリアが分かれていたりと凝った作りになっていたが、途中、生物的なフォルムを持つ新型機に乗りかえると、一転、1つの武器で用が足りてしまうという興醒めっぷりをみせる。

桝田省治

自身、「天外魔境」で札幌に監禁されているうちに、会社のイスがなくなったと言ってはばからないように、代理店のゲーム担当者を経て、ゲームデザイナーとなる。「天外魔境II」「リンダキューブ」など、神話をモチーフに「死」と「誕生」また、それに伴う「性」といった人間の原初的な部分を好んで描く。また、体系づけられたシステムにファンも多い。声優、高山みなみの大ファンで彼の作品には必ず登場する。

パスワード

Huカードは構造的に、バックアップ用のメモリーが搭載できないため、長らく文字のパスワードを使用していた。特筆すべきは「ネクロマンサー」で、ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字といったあらゆる文字を使用していたため、写し間違いが多く、最後まで到達することが困難あった。後に外付けバックアップ装置「天の声」が発売されたのだが……。

青ニプロ

CD-ROMになって、キャラクターが喋るようになると、当然必要になるのが声優。CD-ROM²の作品のコーディネイトはなぜか、青ニプロが行うことが多かった。

〈この項：田中尚道〉

日付	タイトル	機種名	メーカー名
2/18	魔法使いになる方法	PS	TGL
2/25	ウェルトオブ・イストリア	PS	ハドソン
2/25	オアシスロード	PS	アイデアファクトリー
2/26	ポヨンのダンジョンルーム	GB	ハドソン
3/4	仙剣奇侠伝	SS	SOFTSTAR ENTERTAINMENT
3/4	Sonata	PS	T&Eソフト
3/4	ダンジョンズ&ドラゴンズ（R）コレクション	SS	カプコン
3/4	チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン	WS	バンダイ
3/11	ファイナルファンタジーVI	PS	スクウェア
3/11	ファイナルファンタジーコレクション	PS	スクウェア
3/12	王ドロボウJINGエンジェル	GB	メサイヤ
3/12	王ドロボウJINGデビル	GB	メサイヤ
3/12	もんすたあ★レース2	GB	光栄
3/18	わくぷよダンジョン決定版	PS	コンパイル
3/19	女神転生ラストバイブル（カラー対応）	GB	アトラス
3/25	エアーズ (The AIRS)～天空魚の復活～	PS	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
4/1	サガ フロンティア2	PS	スクウェア
4/8	デビルサマナー ソウルハッカーズ	PS	アトラス
4/15	スーパーロボット大戦F完結編	PS	バンプレスト
4/15	バイオモーターユニトロン	NGPC	SNK/ 夢工房
4/16	女神転生ラストバイブルII（カラー対応）	GB	アトラス
4/22	悠久のエデン	PS	アスキー
4/28	スーパーロボット大戦COMPACT	WS	バンプレスト
4/28	ファーランドサーガ時の道標	PS	TGL
5/4	ポケットダンジョン	PS	SCE
5/4	メダロットパーフェクトエディション（カブトバージョン）	WS	イマジニア
5/4	メダロットパーフェクトエディション（クワガタバージョン）	WS	イマジニア
5/20	倫敦精霊探偵団	PS	バンダイ
5/27	エレメンタル・ギミック・ギア (ELEMENTAL GIMMIC GEAR)	DC	ハドソン
5/27	モンスターコンプリワールド	PS	アイデアファクトリー
5/27	ルナ2 エターナルブルー	PS	角川書店/ESP
6/1	ウィザードリィI.II.III	NP	メディアファクトリー
6/10	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	PS	バンプレスト
6/11	ズール～魔獣使い伝説～	N64	イマジニア
6/17	俺の屍を越えてゆけ	PS	SCE
6/17	サバイバルキッズ～孤島の冒険者～	GB	コナミ
6/17	ミスティックドラグーン	PS	エクシングエンタテイメント
6/24	ヴァイツブレイド (VAITZ BLADE)	WS	バンダイ
6/24	グランディア	PS	ゲームアーツ/ESP
6/24	ペルソナ2 罪	PS	アトラス
7/1	黒い瞳のノア～シエルグリス ファンタズム～	PS	ガスト
7/1	スレイヤーズろいやる2	PS	角川書店/ESP
7/1	ブレードメーカー	PS	翔泳社
7/8	ヴァンダルハーツII～天上の門～	PS	コナミ
7/8	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～	DC	セガ
7/9	エルテイルモンスターズ	N64	イマジニア
7/14	オウガバトル64 Parson of Lordly Caliber	N64	任天堂
7/15	スタートリングオデッセイ・ブルーエヴォリューション	PS	レイフォース
7/15	聖剣伝説レジェンド・オブ・マナ (legend of mana)	PS	スクウェア
7/16	川のぬし釣り4	GB	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
7/22	海のぬし釣り～宝島に向かって～	PS	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア (パック・イン・ソフト)
7/22	バルディッシュ～クロムフォードの住人たち～	PS	イマジニア
7/23	次世代ベーゴマバトル ベイブレード	GB	ハドソン
7/23	釣り先生2	GB	J・ウイング
7/23	メダロット2（カブトバージョン）	GB	イマジニア
7/23	メダロット2（クワガタバージョン）	GB	イマジニア
8/5	アザーライフ・アザードリームスGB	GB	コナミ
8/5	マーメノイド (MEREMANOID)	PS	エクシングエンタテイメント
8/19	太閤立志伝III	PS	コーエー
8/26	SuperLite 1500シリーズ パンゲア	PS	サクセス
9/1	ファイアーエムブレム トラキア776（ニンテンドウパワー専用版）	NP	任天堂
9/2	フロントミッションサード	PS	スクウェア
9/2	ワイルドアームズ2ndイグニッション	PS	SCE
9/10	ぐるぐるガラクターズ	GB	アトラス
9/14	プルムイ プルムイ	PS	カルチュア・パブリッシャーズ
9/10	封神演義	PS	光栄
9/10	まじかるめでぃかる	PS	コナミ
9/11	釣り先生	GB	J・ウイング
9/12	ポケットモンスターピカチュウ	GB	任天堂
9/17	幻想水滸伝	SS	コナミ
9/17	シミュレーションRPGツクール	SS	アスキー
9/23	エンドセクター	PS	アスキー
9/23	織田信長伝	PS	光栄
9/23	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	SS	GMF
9/23	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神官	SS	セガ
9/23	ソルヴァイス	SS	アルトロン
9/23	ナイト&ベイビー (knight&BABY)	PS	タムソフト
9/23	ブレイズアンドブレイド バスターズ (Blaze&Blade Busters)	PS	T&Eソフト
9/25	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	GB	エニックス
10/1	ガーディアンリコール～守護獣召喚～	PS	エクシングエンタテイメント
10/1	ミニ四駆レッツ&ゴー!!POWER WGP2（ニンテンドウパワー専用版）	NP	任天堂
10/2	もんすたあ★レースおかわり	GB	光栄
10/22	火星物語	PS	アスキー
10/22	スレイヤーズわんだほ～	PS	バンプレスト
10/29	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	PS	講談社
10/29	ファルコムクラシックスII	SS	日本ビクター
10/29	レガイア伝説	PS	SCE
11/5	モンスターシード (MONSTERSEED)	PS	サン電子
11/21	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64	任天堂
11/26	ウィザードリィ リルガミンサーガ	SS	ソリトンソフトウェア/ローカス/SCE
11/26	エクソダスギルティー	PS	イマジニア
11/26	ポポローグ	PS	SCE
11/26	みつめてナイトR大冒険編	PS	コナミ
11/27	サンリオタイムネット（過去編）	GB	イマジニア
11/27	サンリオタイムネット（未来編）	GB	イマジニア
11/27	ぬし釣り64	N64	ビクターインタラクティブソフトウェア(パック・イン・ソフト)
12/3	玉繭物語	PS	元気
12/4	ロボットポンコッツ太陽バージョン	GB	ハドソン
12/4	ロボットポンコッツ星バージョン	GB	ハドソン
12/10	スーパーロボット大戦F	PS	バンプレスト
12/11	バーディガン	GB	タムソフト
12/12	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	GB	任天堂
12/17	エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～	PS	ガスト
12/17	幻想水滸伝II	PS	コナミ
12/17	サウザンドアームズ	PS	アトラス
12/17	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	PS	タカラ
12/17	ファーランドサーガ時の道標	SS	TGL
12/17	マール王国の人形姫	PS	日本一ソフトウェア
12/17	ルナティックドーンIII	PS	アートディンク
12/23	サイレントメビウス～幻影の堕天使～	PS	バンダイビジュアル
12/23	セヴンスクロス (Seventh Cross)	DC	NECホームエレクトロニクス (NEC HE)
12/23	チョコボの不思議なダンジョン2	PS	スクウェア
12/23	テイルズ オブ ファンタジア	PS	ナムコ
12/23	桃太郎伝説	PS	ハドソン
12/23	ラングリッサー トリビュート	SS	メサイヤ
12/24	ボンバーマンクエスト	GB	ハドソン
1999年			
1/14	がんばれゴエモン天狗党の逆襲	GB	コナミ
1/14	戦国TURB	DC	NECホームエレクトロニクス
1/21	神機世界エヴォリューション (神機世界evolution)	DC	セガ/ESP/スティング
1/21	バトル昆虫伝	PS	ジャレコ
1/28	エクサフォーム	PS	バンダイビジュアル
1/28	スーパーヒーロー作戦	PS	バンプレスト
1/28	デジモンワールド	PS	バンダイ
1/28	ラングリッサーIV&Vファイナルエディション	PS	メサイヤ
1/29	Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～	GB	メディアファクトリー
2/4	アンジェリーク天空の鎮魂歌	PS	光栄
2/11	ファイナルファンタジーVIII	PS	スクウェア
2/12	化石創世リボーン2～モンスターディガー～	GB	スターフィッシュ

KEY WORD

セガハード編

このまえいったことはわすれてください

「アウトラン」などを作ったセガの体感ゲームスタッフが初めて手掛けたコンシューマRPG「ヴァーミリオン」より。男衆がいなくなった村で、宿屋にいた寂しげな人妻と情事した主人公。ところがその後、事件が解決して無事に夫が帰ってくると、その人妻はその事実について口を拭おうとする。ちなみに情事を重ねすぎると腹上死し、亡き父親の霊にしかられたうえ、レベルを1まで戻される。何事も過ぎると体に毒だという、体感スタッフのありがたい訓戒。

デュルデュル

MEGA-CDの「惑星ウッドストック」より。主人公の星に異星人たちが落下した際、出会った彼らの開口一番が「デュルデュル」。彼らの言語では「こんにちは」にあたるらしいが、その後、流暢な日本語（というか主人公の母国語）を苦もなく続けてしまい、せっかくの異文化演出は台無し。参考までに「ビロビロ」は「おはよう」、「マミマミ」は「こんばんは」だ。……ビロビロ？

ひらけ、ゴマ！

当時としても珍しいアラビアン風のRPG「シャダムクルセイダー」より。主人公が悪者の根城に忍び込んだはいいが、入口の石扉の開け方に難渋していたところ、仲間の1人がさもうれしそうに「こういう時は、アレだろ」と、このセリフを促した。しかしそんなベタな開法があるはずもなく、あえなく失敗。もう1人の仲間に「どあほう、そんなんで開けば苦労せんわい！」とハタかれた。

メガロープレプロジェクト

メガドラ末期の'94年、「セガハードはRPGタイトルが弱いからメジャ

日付	タイトル	機種名	メーカー名
2/4	Bビーダマン爆外伝ファイナル・メガ・チューン	GB	メディアファクトリー
2/10	神機世界エヴォリューション~はてしないダンジョン~	NGPC	SNK
2/24	仙界伝~TVアニメーション仙界伝封神演義より~	WS	バンダイ
2/25	メタモード	GB	コーエー
3/4	ETERNAL RING（エターナルリング）	PS2	フロム・ソフトウェア
3/9	ラングリッサーミレニアムWS~The Last Century~	WS	バンダイ
3/17	RPGツクールGB	GB	アスキー
3/24	爆級連発!!スーパービーダマン 激誕!ライジングヴァルキリー!!	GB	タカラ
3/30	スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部:地上激動編	WS	バンプレスト
3/30	ヘキサムーン・ガーディアンズ	PS	インクリメントP
3/31	アルルの冒険 まほうのジュエル	GB	コンパイル

リスト収録タイトル特記事項

※＜含まれていないソフト＞カセットビジョン版「ドラゴンスレイヤー」は含まれていません。／クロールRPGとパッケージに書いてあるFC「頭脳戦艦ガル」は今回のリストに含まれていません。／S「サクラ大戦」、「サクラ大戦2」は含まれていません。／PS＆SS「悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲」は含まれていません。／EGA－CD「ゲームの缶詰」内に「死の迷宮」というゲーム図書館にあったローグタイプのRPG（GGでは「ドラゴンクリスタル」との名称で発売、こちらはRPGとしてカウント）が収録されていますが、「ゲームの缶詰」はリストに含まれていません。

※＜リストに含まれている特殊なソフト＞「大航海時代」はリストに含まれています。一般にはSLGとされているソフトですが、一部の資料でRPGとの表記があったためです。／「RPGツクール」はリストに含まれています。／シューティングRPGであるFC「ファジカルファイター」はリストに含まれています。

※＜発売日の注意点＞唯一SEGA「ザブラックオニキス」のみ、詳細な発売日の調べがつきませんでした。／ニンテンドウパワー書き換え用ソフト「ファイアーエムブレム トラキア776」「ミニ四駆レッツ＆ゴーWGP」は製品版やプリライト版の発売日ではなく書き換え開始日になっています。

日付	タイトル	機種名	メーカー名
9/15	クライマックスランダーズ	DC	セガ
9/15	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2~不思議のダンジョン~	PS	チュンソフト
9/23	かわいいペットショップ物語	GB	タイトー
9/23	（ゲームボーイ）ドラゴンクエストI・II	GB	エニックス
9/30	格闘料理伝説ビストロレシピ~ワンダーバトル編~	WS	バンプレスト
9/30	超発明BOYカニパン ヒラメキ ワンダーランド	PS	タイトー
9/30	ブラックマトリクスAD (BLACK/MATRIX AD)	DC	NECインターチャネル
10/1	スーパーロボット大戦リンクバトラー	GB	バンプレスト
10/7	ジルオール	PS	コーエー
10/7	ハロボッツ (Harobots)	WS	サンライズインタラクティブ
10/8	格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘フードンバトル編	GB	バンプレスト
10/10	ポケットモンスター青	GB	任天堂
10/14	デュープリズム (DEWPRISM)	PS	スクウェア
10/14	ブライティス (BRIGHTIS)	PS	SCE
10/21	かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	PS	ビクターソフト
10/21	銃鋼戦記バレットバトラー	GB	コナミ
10/21	ビーストバスター闇の生体兵器	NGPC	SNK
10/21	森の王国	PS	アスミック・エースエンタテインメント (ASMIK ACE)
10/21	ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン	PS	トンキンハウス
10/28	アークザラッドIII	PS	SCE
10/28	Wizardry New Age of Lylgamyn（ウィザードリィ ニューエイジオブリルガミン）	PS	ローカス
10/28	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドver.2	PS	アイデアファクトリー
10/28	バロック 歪んだ妄想	PS	スティング
10/29	ウィザードリィ エンパイア	GB	スターフィッシュ
10/29	スーパーロボット大戦64	N64	バンプレスト
10/29	メダロット2パーツコレクション	GB	イマジニア
11/2	クロノ・トリガー	PS	スクウェア
11/3	ラングリッサー ミレニアム	DC	メサイヤ
11/11	西遊記	PS	コーエー
11/18	アランドラ2～魔進化の謎～	PS	SCE
11/18	クロノ・クロス	PS	スクウェア
11/18	PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス	PS	パンドラボックス
11/21	ポケットモンスター金	GB	任天堂
11/21	ポケットモンスター銀	GB	任天堂
11/25	グローランサー	PS	アトラス
11/25	White Diamond（ホワイトダイアモンド）	PS	エスコット
11/25	メダロットR	PS	イマジニア
12/2	ククロセアトロ～悠久の瞳～	PS	サン電子
12/2	大航海時代IV PORTO ESTADO	PS	コーエー
12/2	ドラゴンヴァラー	PS	ナムコ
12/2	Lunatic Dawn Odyssey（ルナティックドーンオデッセイ）	PS	アートディンク
12/2	レジェンド オブ ドラグーン	PS	SCE
12/3	それいけアンパンマン!不思議なにこにこアルバム	GB	ピノチオ
12/9	幻想水滸伝II（コナミザベスト）	PS	コナミ
12/10	格闘料理伝説ビストロレシピ~決闘ビストガルム編~	GB	バンプレスト
12/10	グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～	GB	ボトムアップ
12/16	がんばれゴエモン~もののけ道中飛び出せ鍋奉行!~	GB	コナミ
12/16	KOUDELKA（クーデルカ）	PS	SNK
12/16	ネオリュード刻まれた紋章 (Neorude)	PS	テクノソフト
12/22	ヴァルキリープロファイル	PS	エニックス
12/22	スペクトラルブレイド	PS	アイデアファクトリー
12/23	神機世界エヴォリューション2 遠い約束	DC	ESP/スティング
12/24	爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～	GB	カプコン
12/24	ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	N64	ハドソン
12/24	ロボットポンコッツ 月バージョン	GB	ハドソン
12/29	ファーゼライ!	NGPC	SNK/サクノス

2000年

日付	タイトル	機種名	メーカー名
1/6	SUMMON NIGHT（サモンナイト）	PS	バンプレスト
1/6	スーパーロボット大戦EX	PS	バンプレスト
1/8	エリーのアトリエGB	GB	イマジニア
1/8	マリーのアトリエGB	GB	イマジニア
1/15	ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～	GB	イマジニア
1/20	機甲世紀ユニトロン	NGPC	SNK
1/27	ポポロクロイス物語2	PS	SCE

KEY WORD

ーになれない」というユーザーの見解を汲み取って（?）発足された謎の企画。RPGをロープレと称するセンスのなさに現れているように、実態はさほど粒の揃っていないRPGタイトルを集中してリリースするにとどまり、あっさり立ち消えになった。セガはまだ〝質より量〟という体質が抜けきれていなかったのだ。

では退治させていただきます

ヴァレンディア王国の次期女王である気高き少女剣士、グラドリエル嬢のお言葉（サターンの「プリンセスクラウン」より）。たとえ相手が邪悪な魔物でも、つい育ちの良さが出てしまうというほほえましいエピソード。ここまでていねいだと、うっかり「はい、こんな首でよければ」と差し出してしまいそうである。

一日でこんなに多くの者を殺すんじゃ、手がもたない

サターン末期にぽっと出た「仙剣奇侠伝」で、捕虜を斬首した兵士のつぶやき。このゲーム、もとは台湾で大ヒットした、神仙世界を題材にしたRPG（いわば中国のファンタジー）。ところがメッセージのローカライズが独特な直訳で、意味こそ間違っていないものの、印象的な和訳を多数産み出した。他にも「もう一つは、両手と下をここに置いていくのを条件に帰れる道」、「三つ眼があっちゃ、妖怪よりも妖怪らしいじゃないか」など。いや、シナリオ自体はホント素晴らしいんですけどね。

できそこない

あまりにもデストロイな世界観と、言語中枢をDNAレベルからシェイクするメッセージセンスでカルト人気を誇る「戦国TURB」。プレイ中はこれに限らず、聞き捨てならない〝ひとこと〟の奔流。ちなみに「できそこない」の意味は……。ごめんなさい、もうこのへんでかんべんしてください（何を?）。

〈この項：佐々木イサライチ〉

ネットワークが変える RPGのゲームスタイル

世間でネットワークというものが当たり前に認知されるようになったのと同様にゲームという環境の中でもようやく現実的なものとしてネットワークが浸透してきているようだ。PCはその先鞭であったわけだが、コンシューマー市場においてもDCでのダウンロードサービスからネットワーク対戦などがぼちぼち行われ、PSでも、ネットワーク端末としての展開がここに来て急ピッチで進められつつある。







ネットワークが加速するゲームのマルチプレイ化

そもそもネットワークで遊ぶゲームというのは、マルチプレイヤーゲームに他ならない。ネットワークを介して離れたところにいるプレイヤーと遊ぶマルチプレイヤーゲームなのだ。もし、そのゲームに参加している人が1つところに集まることが可能ならば、何も電話線などの長大なネットワークを介さなくても、このゲームの本質的な楽しみは変わらないのだ。

2人以上で遊ぶマルチプレイヤーゲームといえば、格闘ゲームのような対戦ゲームをだれもが思い浮かべるだろう。ネットワーク上で1対1の勝負をするゲームはすでに既存のゲーム機とネットワーク環境で実現している。ここでは、自分の活動範囲を遥かに超えて対戦相手を捜すことができるのだ。少し前までは、友人との対戦では本気の勝負が成り立たず、より強い対戦相手を求めてゲームセンターなどに足を運ぶものだった。しかし、いまや家にいながらにして強者に巡り会うチャンスがある。電話を主とした全地球規模のネットワークというものの存在は、本来そのためではないにせよ、ゲームに参加しようとするプレイヤーたちの間にある距離や時間といった障害を取り除いてくれた。インターネットによるネットワークは、同じゲームを楽しむもの同士が一緒にそのゲームを楽しむことを可能にしてくれたわけである。

いまだ、メインのゲームファンである十代半ばから20代前半のゲームファンが気軽に家庭でネットワークに接続できるようになるのはもう少し先のことだ。しかし、確実にゲームというステージはネットワークを無視できなくなりつつある。では、ネットワークはRPGにどのように利用され、RPGにどのような変革をもたらすのだろうか？



ネットワーク対戦ゲームもだいぶ気軽に楽しめるようになってきた。

成功したマルチプレイRPGとそうでなかったもの……

これまでも、RPGでマルチプレイヤー要素を盛り込んだものは数多くある。自分の育てたパーティーで対戦というものもあったが、実際に各プレイヤーがパーティーの各キャラクターを受け持つというゲームもいくつかあった。RPGと呼んでよければ「ガントレット」などはその最高峰だろう。しかし、ゲームを遊ぶ場の半分以上がゲームセンターというあの頃と違い、自宅で、しかもRPGのボリュームが次第に大きく、かつ物語性を持つにいたり、長時間一緒にプレイする必要のあるマルチプレイヤーRPGの実現は難しくなっていった。最新のマルチプレイヤー（が可能な）RPG、「聖剣伝説 レジェンド オブ マナ」にしてもいったいどれだけのプレイヤーが友達と一緒にプレイしたかは甚だ疑問である。



●ガントレットシリーズ
マルチプレイヤーアクションと呼ぶのが正しいが、その面白さの本質が同じということでは、知名度でこのゲームの右に出るものはないだろう。各ハードで発売される新作「ガントレット・レジェンド」にも期待が集まる。



●ダンジョンエクスプローラー
まさに「ガントレット」をRPGにしたものといえる。1日あればクリア可能なプレイタイムも秀逸。クラスも8種類と豊富だ。©ATLUS……ええっ!?



●聖剣伝説2&LoM
実際に10時間以上におよぶRPGのプレイ時間を共有するのは難しかった。レジェンド オブ マナでは自分のキャラデータをロードして一緒に遊ぶことも可能だったのだが……。



●ファイナルファンタジーⅣ
戦闘シーンのみ、2Pコントローラーとでキャラを振り分けることができた。「FFⅣやるの？ リディアだけやらして」は当時のオタク（♂）なお約束。

高まるネットワーク機運

とかく通信費がかかるネットワークだが、DCではCATVでの接続を可能にするドリームキャストブロードバンドアダプタが発売により常時接続が実現された。世の中的にも、未だ地域も限られた試験的導入だがADSLやCATVによる高速常時接続が実現されつつある。また、PS2でもネットワークアダプタ付HDDユニットの発表以降、56kbpsのモデムユニットが発表されるなど各コンシューマゲーム機側でもネットワーク接続環境が徐々に整い始めた。実際、ネットワークゲームではそれほど大容量データ転送は必要とされていないが、こうしたネットワーク環境が電話やテレビと同じように、料金などを気にせず利用できる時代がようやく射程範囲に入ってきたようだ。



ここにきて各社からPS2のUSBポートに接続する56kモデムが発表された。速度的には現在一般的な転送速度だが、ネットワークゲームではこれで十分。



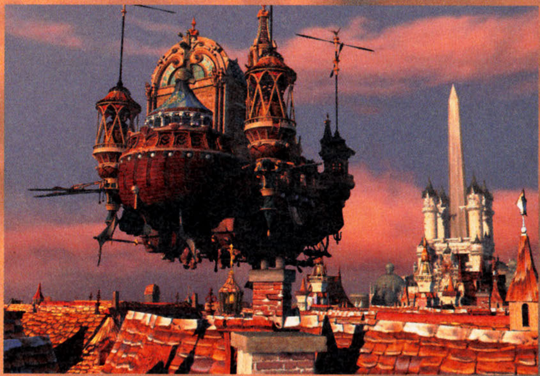
DCでも、7月15日よりCATV接続可能なCATV接続用アダプタが発売された。各CATV局の積極的な対応が期待される。

RPGの宿命～物語 vs ゲーム

実際これまでもRPGを複数人数で遊ぼうという試みはなされてきた。これは、そもそもRPGが複数人数で遊ぶボードゲームを起源にしていることも無関係ではないだろう。しかし、最もメジャーなRPGといえるFFやDQはマルチプレイヤーRPGではない。これはマルチプレイヤーによってもたらされるゲーム性が、昨今のRPGの魅力の一要素となっている物語性とは相性が良くないからだ。

ムービーゲームという言い方はそもそも揶揄でしかない。本来ゲーム性と物語性は別個のものなのだ。しかし、RPGでは、欲張りにもその両方を積極的にひとつのゲームに同居させようとした。その贅沢が多くのファンを獲得させたのだ。かたや「RPG製作には体力が必要」とゲームメーカーに言わせる金食い虫であることはその代償とも言えるだろう。

また、ネットワーク利用の主体はゲーム性の拡大である。動画配信のような見せるエンタテインメントとしてネットワークを使うとなれば別だが、ゲームのためのネットワークであるのなら、プレイヤー同士のデータやゲームプレイの共有に使用されることだろう。しかし、そうした複数プレイヤーのゲームでは物語の演出を完全にコントロールするのは難しい。各プレイヤーの選択や行為のすべては、ネットワークにつながったプレイヤー間で共有され、作り手の意図する感動的演出にそぐわないプレイを排除することは難しい。不特定の他人と遊ぶことになるネットワークRPGでは、より高次元で物語性とゲーム性との折り合いをつけなければならなくなるわけだ。これは、同時接続人数が増えるほどに増えていくだろう。特にパーソナルな物語は難しくなっていくだろう。



賛否あるとはいうものの、昨今のメジャーRPGにおいて物語性はもちろん、キャラクター性も欠くことはできない重要な要素だ。

既存のネットワークRPGは、数千人規模のプレイヤーが世界を共有するMMP（Massive Muluti Player）型のRPGと自分で仮想サーバを立てて10人以下の少人数でゲーム世界を共有するRPGに大きく大別される。前者は仮想ゲーム世界ともいうべきひとつの世界を作り上げているのに対し、後者はもう少し狭いゲーム空間を共有する。ちなみに、前者の代表格が「UltimaOnline（以下UO）」や「EVERQUEST（以下EQ）」。後者の代表が「DIABLO II」である。

こうしたネットワークによってこれまで1人で遊ぶものだったRPGが複数人でプレイできることになることは前述の通りだ。アーケードゲームなどで共同プレイのできるゲームをプレイしたことがあれば説明の必要はないだろう。また、一般的な日本製RPGでは物語やキャラクターに重きを置いているが、こうしたネットワークRPGでは、ゲームの仮想世界でいかに遊ぶかということに重きを置いている。そのため、広大な世界と自由度の高いシステムを持たされているのが普通だ。

また、これらのネットワークRPGでは、共同して戦う面白さもあれば、プレイヤー同士で戦えるPVP（Player Vs Player）、といった対戦的な要素も持たされている。さらに、特定のアイテムの生産からはじまり、アイテムの交換や売買、魔法によるサービス（テレポート、回復など）といったゲーム世界なりの経済、商売もそこには存在する。こうした取引もネットワークRPGならではの楽しみのひとつだ。

現在のネットワークRPGが見せてくれる未来のRPGスタイルの可能性

DIABLO II

●Blizzard（カプコン）
●完全日本語マニュアル付
●Windows95&98/Macintosh●8,800円（税別）

おそらく現在もっとも注目されているネットワークRPGだろう。クエスト主体なので日本製RPGに慣れたプレイヤーも取っつきやすいし、必ずしも他のプレイヤーがいるサーバーにつないで一緒にプレイする必要もないので、慣れるまで単独でゲームをすることも可能だ。また、プレイヤー参加人数も8人までとなっているので、仲間内だけでゲームをすることもできる。9月に発売される完全日本語版にも期待。



自動生成型のダンジョンなので、オフラインでもそれなりに楽しむことが可能だ。

ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ

●エレクトロニックアーツスクウェア
●日本語マニュアル付き版発売中
●Windows95&98●2,980円（税別）

MMP型の典型で、まさにUltima世界で生活するというゲームプレイになる。実際、街の外で武器を手に戦わずとも、町中で商売だけをして家を建てるなどというプレイスタイルが許される。開発側のUltimaという仮想世界を楽しむというコンセプトが強く現れている。現在は日本語も使え、日本サーバーもあるうえ、初心者のサポートにも熱心なようなので、英語の苦手な初心者にも遊びやすいだろう。



現在ではPKもかなり制限され、新人にも遊びやすいプレイ環境となった。

EVERQUEST-The Ruin of Kunark

●Verantinteractive（ユービーアイソフト）
●日本語マニュアル版7月28日発売
●8,800円（税別）

UOと同じMMP型ネットワークRPGだが、こちらはよりゲーム的である。その大多数の参加をどちらかというと大多数メンバーによるダンジョン攻略といった方向に利用しているのだ。つまり、EQのゲーム世界で生活するのではなく、積極的にモンスターなどの徘徊するダンジョンを襲撃し、強敵の潜む難しいダンジョンを攻略したり、レアなアイテムの入手や難解なクエストを解くことを楽しむのである。



独特の難解さを持つEQのダンジョン攻略にはパーティーの相互協力が欠かせない。

消えてはまた現れる？ ネットワークゲームの問題の数々

すでにネットワーク対戦の現場でも、負けそうになったらゲームを放棄して回線を切ってしまうというような行為が問題として取り上げられた。ネットワークRPGでも、同様にいくつかの問題を抱え続けていることは事実である。最初に大成功をおさめた「DIABLO」の頃から、データを改竄した「CHEAT CHARACTER」や、まるで仲間であるかのように近づいてプレイヤーキャラ殺しを行う「悪質なPK（PlayerKiller）」などが問題とされた。UOでも、PKによる被害は多くのビギナーをゲームから撤退させるに十分であったし、度重なるプログラム修正による仕様変更に対する情報収集の手間は、一般的なゲームファンには厳しいものだった。また、EQでも、与えたダメージの総量によってEXP獲得権を得られるシステムを利用して、本来他人の得るべき経験値をかすめ取ってしまう「KILLSTEALER（KS）」など、問題は後を絶たない。

これは、もちろんゲームシステムの欠陥によるものである。しかし、実際にはプレイヤーの心がけで回避できる問題でもある。多くのプレイヤーが世界を共有している公的なスペースなのだから、そこには楽しい場を作るという相互協力や、ある程度のモラルがあってしかるべきである。実際、前述の問題のいくつかは、システム的な解決ではなく、「そういったことはしないようにする」ことで解決されたといって良い。とかくゲームは個人で遊ぶ範囲のものであったために裏技などといってちょっとズルをすることが許される側面があった。しかし、ゲーム大会などの公共の場所ではそれは許されないものだったはずだ。こうした意識を今後増えるだろうネットワークゲーマーがどれほど持つことができるか、そしてメーカーがどれほど完成したシステムを作り、問題が起こってもきちんとした対応ができるかが、ネットワークゲームの将来に影響を及ぼすだろう。



コンシューマー市場という
ステージの
プチ未来のネットワークRPG

コンシューマーのネットワークRPGということでは、セガの「ファンタシースターオンライン」がもっとも近いところにあり、期待が集まるところだろう。「DIABLO」と同様に4人程度の限られたパーティー構成によるゲームとなるようだ。人数を制限することで、ストーリーを重視する日本的RPGにも向いたスタイルにできることだろう。それに、仲間内だけでプレイすることも可能であるから、不特定のプレイヤーと遊ぶというより、仲間内で連絡を取り合ってプレイするという、スクウェアミレニアムで流れたようなプレイスタイル（オンライン攻略などはできないだろうけど……）でゲームを楽しむことができるから、はじめてネットワークゲームを楽しむ向きにはちょうど良いはず。いきなりUOのような異世界に放り込まれるのは、醍醐味といえばそうなのだが、大変な思いをすることも多いだろうからだ。ネットワークゲームに興味はあるがパソコンを入手できない多くのプレイヤーはここでネットワークゲームの面白さの基本を知ることができるだろう。過去にサターンでも「ドラゴンズドリーム」というものがあったが、当時は課金の問題などで軌道に乗ったとは言い難い。今回は、当時よりは世間的な認知度や課金の問題も当時ほどではないだろうから、敷居も下がったと言える。予想されるトラブルへの対応を考えると、セガの苦労が目に浮かぶようだが、ここで多くのネットワークRPGプレイヤーが生まれれば、この茨の道を先陣を切って進んだ功績は高いものとなるだろう。



基本ゲームシステムの魅力も重要だが、ネットゲーム特有の魅力をきちんとした環境で提供することができれば、今後のネットワークRPGの未来も明るい。

ライバルから戦友へ…
HP、BBSで盛り上がるユーザー達

これまでネットワークゲームと言えば対戦が主体であった。当然ネットワークによってつながった他のプレイヤーは対戦相手であったわけだ。それが、多数のプレイヤー同士がネットワークでつながり、マルチプレイヤーRPGとして、仮想ゲーム世界を冒険するものとなったとき、他のプレイヤーは、ゲームのクエストをクリアしたり、ゲーム世界内でパフォーマンスをするなど、共に何かを為したり、共に戦ったりする仲間という意味も持つようになった。プレイヤーの運営するHPやBBSでは、今日も共に戦う仲間を探したり、昨日のプレイの成果についてディスカッションする場となっている。



学校の教室で友達とゲーム談義に花を咲かせるように、インターネットのBBSなどで、プレイヤーたちは情報を交換しあう。

ネットワークRPGの壁は
FFXIがうち破る？？

ネットワークインフラを含む技術的な問題、ハードのシェア、プレイヤーの意識レベルなどを考慮すると、実際にネットワークRPGが本格化するのは、来世紀の話となる。中でも現在予定されている「ファイナルファンタジーXI」の存在は、時期的に見ても重要なポイントとなることは間違いない。FFほどのタイトルがネットワークRPGというステージでどれほどのことをしてくれるのか？　この期待度の高さは、並々ならぬものがあることだろう。実際、スクウェアミレニアムのイメージ画像や坂口氏が各方面のインタビューなどで語っている範囲で判断すると、EQのようなMMP型を彷彿とさせるが、Playonlineの活用イメージ映像では限定人数によるマルチプレイヤーゲームであるように描かれている。いずれにせよ、PCというマニアックな環境ではなく、FFの名を冠し一般ゲームファン向けに発売する以上、その完成度は現在のネットワークRPG程度のものではすまされるはずがない。その心配はスクウェアのブランドの威信をかけて無い、ともいえる。しかし、FFIX、そしてFFXよりも劣る部分があってはならないのではと勘ぐると、そのゲームの規模は途方もないものとなりそうだ。少なくともその規模は、これまで以上に世界的にも他に例を見ない規模とボリュームになるのだろうから。FFXIが発売されるまでにいずれかのメーカーがエポックメイキングな成功を収めないのであれば、スクウェアというモンスターメーカーがこのFFXIをひっさげてその役を担うのだろう。



いまだ一般レベルではタイトル発表のみというFFXI。2001年夏に発売されるこのタイトルがネットワークRPGを変えるのか？　期待は高まるが……。

RPG 2001~

インターネット時代に問われるジャンルそのものの定義・役割

人生はRPG
堀井雄二

架空だけど存在している感じ
坂口博信

「2000年のRPG」と題したこの特集は、この夏発売された大作RPGの〝現在〟をベースに、過去・未来のRPGを浮き彫りにするという心積もりで企画はスタートした。しかし、取材、執筆を続ける中で、各社が傾注し、対応急ぐネットワークRPGというものが、正しいRPGの未来の姿であると結論づけることは乱暴なのではないかという思いが強くなってきた。

オンライン化するという命題は、なにもRPGだけに課せられたものでもないし、ネットワークという意味合いは、目新しい周辺機器に対応しよう、という話と同じなのではないかと思えてしまう。たとえばデュアルショック。レースゲームならばハンドリング操作をアナログ化し、ぶつかったショックを振動で伝える。新鮮な感覚ではあるが、それをもって「レースゲームは変わった!!」とか、「ここに未来がある!!」とはいえない。ただアナコンは「俺の料理」という、周辺機器あってこその秀逸なゲームを生み出してはいるが。

このアナコンの例と同様に、ネットワーク時代が来ても、ゲームそのものが変わった、という印象は受けないのではないか。また、ジャンルわけ自体も、われわれメディアや小売店サイドの都合であり、今や陳腐化、無意味な存在となりつつある。

そういったあたりを考えていたら、「あ、そうだ。どうせジーエムは紙とwebの総合ゲーム誌を目指すのだから、こういった結論的な部分も読者のみなさんと討論しながら考えていけばいいんじゃないのか」という考えに至ったのである。

そんなわけで、この特集のケツみなさんにささげます。みんなで討論しようじゃないの。ご意見は、すべて新装刊の本誌ホームページgM WIRE（じーえむ・わいやー）で募集し、掲示。それをまとめて、次号で掲載する予定だ。紙とwebのリンク企画第一弾というわけだ。テーマは「みんなの考える未来のRPG」。今回のRPG特集を読んで、素直にどう考えるかを、投稿してほしい。

よろしく。

いろんな意味で

史上最強のキャラクターゲーム誕生秘話



L'Arc~en~Ciel

タレントもの、キャラクターもの――痛い目にあった人も多いでしょう。しかし、こんな凄いのができたら、もうバカにはできません。すでに完成されたゲームへ、いちキャラクターとして完全に同化し、しかもそのディレクションにこだわる。当代一の売れっ子アーティストが、曲作り同様全力で走るこのゲームは、いかにして生まれたのか。

VS TOMARUNNER



激突トマラルク
TOMARUNNER VS L'Arc~en~Ciel

PS
人間レース
2000年7月19日発売
4,800円
1〜2P
アナログコントローラ対応

『何ですか、これは？』



衣装からアクセサリー、はたまたヒゲ、目までいい感じに。



エンディングムービーは、このようにCGラルクが「虹」を熱唱!!



tetsu

TEAM クランキー倶楽部

ピヨタンク&軍曹、ギンも加わる変形合体メカメカロボ軍団。tetsuのデータは、RUN:5／SKILL:6／DASH:1／TOUGH:2／JUMP:4／ATTACK:6と意外に平均的。



hyde

TEAM ハイディトリックス

ブラック、いそのが参加する完全武装の極悪軍団。hyde自身のデータは、RUN:3／SKILL:4／DASH:5／TOUGH:1／JUMP:1／ATTACK:3と加速のスペシャリストとなっている。

走る走る、ラルクが走る「激突トマラルク」

昨年7月22日に発売された、異色の人間レースゲーム「激走トマランナー」をベースに、ラルクのメンバーをフィーチャーし、ライトユーザーも楽しめるようにチューンアップしたのがこの作品。〝卑怯モノが勝つ〟というコンセプトはそのままに、チュートリアルモード「トマラン地獄」を手厚く充実させ、さらにはファンのために「おうえん」モードも搭載。ラルク考案の新アイテムやhydeのお手本プレイ、新曲「STAY AWAY」のアレンジバージョン収録などなど、完全ラルク仕様+αの面白さが詰まっている。もちろん前作をプレイした人も気分一新遊べる。なんせこのゲーム、人対人の対戦プレイこそ楽しいから、ケンカするほどガンガンやるのがよろしい。

—耳が痛いかもしれませんけど、前作「激走トマランナー」の総括からやっておきたいなと思いますが。

小谷　前作は社内でも発売前に〝やれば面白い〟とかなり評判が良かったので、自信を持っていたんですけど、結果的には同時期の「どこいつ」と「みんGOL2」に食われてしまった(笑)。ただ、遊んでいただいたユーザーには満足していただけて、「こんな面白いゲームがなんで売れないんだ！」みたいにホームページに書かれたりもしたんです。だから、このコンセプトを生かして2作目を作れば、もっと面白いものができると、いろいろ考えていた矢先に、ラジオでラルクのｈｙｄｅがトマランナーにハマってるらしいと聞いて。そっかー、もっと宣伝してくれないかなあとか、純粋に喜んでいたんです。ところがそのうちに、ｈｙｄｅがマジにハマってて、できればお金を出してもいいからゲームを作ってみたいというようなことをいってると聞いたわけです。

—じゃあ、ラルクの側からのアプローチだったということですよね。

小谷　ええ。そうこうするうちに、お話する場をセッティングしていただいて、諸問題を徐々にクリアしていって、じゃあやりましょうと。ｈｙｄｅがトマランナーを買ったときのエピソードも聞いたんですけど、本当にたまたまだったらしいんです。友達が遊びにきたので、深夜某所のTSUTAYAに行って対戦ゲームを漁っていて、レースゲームとか見ているうちに、なんか変なゲームがあると。人間レースゲーム？　一応怪しみながら裏面を見て、面白いかも、と期待感を込めて買ったら、瞬間ハマってしまったということらしいんです。だからｈｙｄｅからも今回はもう少し手に取りやすいパッケージにしてね、と(笑)。前作の表面はエースさんのアップでしたから。

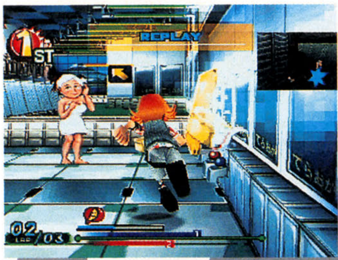
—ｈｙｄｅさんもいろんなところに持っていって遊んでいるとか。

小谷　レコーディングの合間とか、ＰＶ（プロモーションビデオ）撮ったりする時って、待ち時間が長いらしいんですね。そういったところではかなり遊んでいるらしいです。また、ｈｙｄｅの勝ち方がいやらしいから(笑)、メンバーもスタッフも燃えて、巻き込まれてしまっているんですよね。彼は、ゲームといえども人間対人間でやるのが好きみたいで、車のレースゲームもやるんですけど、車ものだとライン取りの厳しさとかで勝負が決まってしまうという部分があるじゃないですか。ところがトマランナーはそうではなく、人間の汚い部分とか、欲望とか、そのあたりを剥き出しにして勝負するタイプのゲームだったからハマったんじゃないかとはいってました。

—小谷さんはｈｙｄｅさんと対戦したことはあるんですか？

小谷　一回だけですけどね。いきなり出だしで先制攻撃食らって(笑)。精神的に動揺して、最終ラップで追いついたんですけど、再攻撃を食らって負けちゃったんですよ。1回の対戦で、こいつはできる、と(笑)。それでゲームにｈｙｄｅのお手本を入れたんです。結局収録できたのは1つだけですけど、本当は3つくらい走ってもらお

みんながラルクをいぢれるゲームです。



分岐や近道で銭湯へ突入。こんなラルクを想像できるか？



本人たちのディレクションは顔、衣装、アクセサリーにまで至る。



初心者でも知らず知らずに操作を覚える「トマラン地獄」。

ken

TEAM 野獣軍団

カッパ、ガルルをメンバーに加えた、野生児軍団。kenの特徴は、RUN:1／SKILL:5／DASH:1／TOUGH:3／JUMP:4／ATTACK:7を見てわかるように、強烈な攻撃力。



yukihiro

TEAM 使徒隊八〇八

あくまちゃん、てんしと組む天界からの使者軍団。yukihiroのデータはRUN:1／SKILL:8／DASH:3／TOUGH:3／JUMP:1／ATTACK:2と攻撃にわ弱いがテクニシャンタイプ。



うかなと思っていたんですね。ところが本人がハンパなものを3つ4つ入れるんだったら、本気のプレイを1つ入れたいと。収録用のバージョンを渡して、リプレイを取ってくださいといったところ、何日か後にメールが来て、50回に1回くらいこういう現象が起こるんですけどって。そんな確率を語るというのは、この人は何回やってるんだろう（笑）。そのくらいhydeは気合を入れて関わってくれたんですね。

——このプロジェクトへのラルクの関わり方というのも、ある意味全面参加というくらいだとか。

小谷　彼らもすごく忙しいですから、1回会ってコンセプトだけ作って、あとはこちらでというイメージかと思っていたんですけど、違うんですよ。あれだけ忙しい人が、これだけヘボいゲームに（笑）、こだわってくれるというのはすごいなと思いましたね。夜中にいきなり、どうしても伝えたいことがあるので、今から打ち合わせに行きますって。

——そういった要望は、ゲームのどんな部分についてが多かったんですか？

小谷　基本的にはキャラクターにはものすごくチェックが入りました。hydeが絵を描ける人なので、メンバーがいっていることを代弁して、われわれに絵を描いて、こんな感じというのを伝えてくれたんです。彼らはすごくイメージを大切にしていますから、特に顔は命ですので、顔のグラフィックが決定するまでにはものすごい時間がかかりました。さすがにPSですから、再現できる限界がありますし、キャラクターデザインをやっている人間が、もともと濃い絵志向ですから、そことの兼ね合いをどうしていくかというのが難しいところではあったんです。でもhydeが見て「カワイイー」（笑）っていってくれるところまでできたので、かなり安心しました。他のメンバーは、個々に目とか、影の入り方がとか、そういった非常に細かい修正を受けました。たとえばアクセサリーはこれをとか、tetsuは左手にこういう形のリングをしていて、とか。

——ラルクの声が入っているのも面白いですよね。

小谷　しかも普段いわないようなセリフも。彼ら自身、ラルクがゲームの中で浮いた形で入るのは嫌だという大前提があったんですね。トマランナーの世界にすっかりなじんで参加したいと。僕らは素材作るの大変だから、ビデオとか秘蔵の写真とかあったら楽だなーとか思ったこともあったんですけど、ラルク側から「そうじゃないでしょ」とビシッと（笑）。

——最初にトマランナーという作品があって、それにほれ込んで参加したからこそ、キャラクターゲームとしては稀有の傑作となったんでしょうね。

小谷　hydeと打ち合わせをして感じたんですけど、むちゃくちゃ頭がよくて、自分のエゴを押し付けるのではなく、自分がリスペクトするゲームクリエイターたちが、OKしないと自分の意見が反映されないということをわかっているんですね。だからムチャはいわないんです。だからこそ限られた時間の中で、コンセプトも揺るがなかったし、いいのものができたんじゃないでしょうか。

●最初に「激走トマランナー」があったからこそ、企画倒れにならず、迷走もせず短期間でしあがったこのソフト。同じソニーグループとはいえ（ラルクはキューンソニー所属）、よくぞここまで作り上げた！　リメイク、自社Bestブームの昨今の業界にあって、ゲームシステムはほぼ変わらなくても、ここまで新しい試みを入れれば、立派な新作となりうることを証明した「激突トマラルク」。リメイクもの、キャラクターものの、新たなハードル、指針となったのではないだろうか。と気取って語るよりも、素直に面白いから遊ぶべし。もちろんラルクファンはシングル、アルバムとともに押さえておこう。



SCEJ制作部桐田グループ
ディレクター
小谷浩之
前作同様、ディレクションを担当。ラルクと開発のデザートプロダクションつなぐ橋。

インターネットで読むgM

gM WIRE

7.28(金)点火!

www.zdnet.co.jp/gamespot/gm/



かなり変則的な刊行サイクルながらも、ゲームに対する思い入れで突っ走ってきた雑誌、「gM」。各方面の（？）理解者に恵まれつつこれまで頑張ってまいりましたが、ここで何と（ジャジャ〜ン！）　インターネットへ進出であります。題して「gM WIRE（じーえむ・わいやー）」。はっきり言って、ライバルは「gM」です（きっぱり）。

そもそも「どうして今、インターネットなのか？」といえば、答えは簡単。「使えるものはもう、何だって使う」、これだけです。速報&攻略にとらわれず、ゲームの楽しさを味わい尽くす……この「gMイズム」を1人でも多くの人とわかち合うために、インターネット＜も＞活用する、ということなのです。紙の雑誌とインターネット、双子の「gM」がガッチリと組んだタッグで、目指すは1＋1＝∞……これですよ、これ。

それではここで、「gM WIRE」がどのようなものになるのか、ほんのちょっとだけ説明してまいりましょう。

まず最大の特徴になりそうなのが、インターネットのもつ〝双方向性〟。どういうことかというと、これまではハガキを使って編集部にお寄せいただいていたみなさんの声、こいつがダイレクトに反映されるようなつくりを「gM WIRE」は目指します。たとえて言えば、従来の雑誌を〝みなさんの楽しい旅行を企画する旅行代理店〟とすると、「gM WIRE」は〝みんなと一緒に繰り広げる、山あり谷ありの大冒険！〟ってな感じになると思います。読者のみなさんも覚悟を決めてくださいネ。

さらには雑誌「gM」との連携も見逃せないポイント。具体的にどういう企画が予定されているのかは本誌(今号)から徐々に明らかになります。雑誌を読んでからアクセスするとさらにオイシイ……って仕組みです。

ところで……なんたってインターネットですから、「gM WIRE」の場合、紙の雑誌のように刊行サイクルにとらわれることがありません。もう発売日は関係なし！　随時更新、常在戦場ってヤツです。そのかわり、やさしく編集者のケツを叩いてくれる印刷会社の営業さんもいなかったりします。というようなわけなので、個人的には、発売日延期その他に関して某大作RPGも真っ青の実績をもつ「gM」スタッフと時間との戦いの行方も見どころの1つかな、なんて気もしています(笑)。

以上、さまざまな期待・思惑・不安をはらみつつ、ついに7月28日となりました。「gM WIRE」の始まりです。さぁ、Let's　アクセス!!

はっきり言って、ライバルは ジーエム です



ゲーム絵師の肖像

第4回 AM-DVL

繊細なタッチで描かれるビジュアルには、絵を描き始めるに至った経緯と作品ごとのテーマが深く絡んでいた。ZONEのビジュアル面を担うAM-DVL氏は、次回作でどのような世界を描くのか。





広告デザインの専門学校を卒業後、ゲーム制作会社へ。グラフィッカーなどの職を経たのち、有志でゲーム会社ZONEに参加。現在、同社で取締役も務める。

代表作

●ゲーム

妖女乱舞2	WIN95/'97年5月29日発売/8,800円
アスガルド〜歪曲のテスタメント〜	WIN95/'98年4月17日発売/8,800円
紅蓮-初回限定版-	WIN95・98/'99年11月18日発売/9,800円
紅蓮-普及版-	WIN95・98/'00年3月17日発売/9,800円
アヴァロン	WIN95・98・98SE/'00年5月26日発売/8,800円
黒い夢	WIN95・98・98SE/発売日未定/価格未定
紅蓮天衝	WIN95・98・98SE/年末発売予定/価格未定

●その他

カラフル☆BEE<表紙原画>

AM-DVL氏といえば、まっさきに繊細な女性キャラが思い浮かぶ。この、他に類を見ない独特な絵柄はどうやって生まれるのだろうか。「細い人が好きっていうのもありますが、手とか足とか伸ばしたときに美しいのが好きかな。いつも全身が入る絵を描いていたら、どんどん伸びてしまった」。

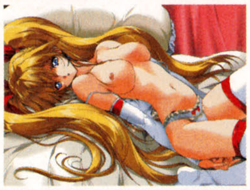
作業場を見渡すと、ふた振りの日本刀が目を引いた。そして無数に散乱したプラモデル（ほとんどメカ）とマンガ本。「エクスカリバーとかも持ってます。『エクスカリバー』のビデオ見てたんですけど、良いですね。イギリスっぽくて」流行りの絵はもとより、何にでもすぐハマる性分らしく、しかもそれをすぐに自分の画風に取り入れてしまう。ZONE作品をプレイされた方はご存知だろう。これらは無数のパロディとして作品に反映されている。どころか製作の手順として「まず（私が）キャラデザインを上げちゃうんですよ。これ面白いからって。で、並べてみて話を考える」小規模な会社だからできることかもしれないが、絵師が好きなものを描くことが良い作品の前提条件というのは興味深い。

それにしても、これだけ雑多にいろいろなものを取り込むのに、氏の絵の独自性が揺るがないのは不思議だ。だが、この謎は、作業場に所狭しと飾られたプラモデルがすぐに解いてくれた。「プラモがすごく好きだったんで、模型見ながら描いてた。だからデザインとかもオリジナルと全然違うんですよね。（中略）最近のは、スタイルは美味しいんやけど、デザインが一発抜けせえへん、とか好き勝手なこと思ってます。自分の好きなデザインっていうのがどうしてもあって」絵にする過程で自分のより好きなモノへ自在にデザインを変化させていく。この理想への執念が氏の絵柄を生み出しているのだ。何よりも、好きだという気持ちがそのまま作品になる。ピュアな感性が気持ちいい。



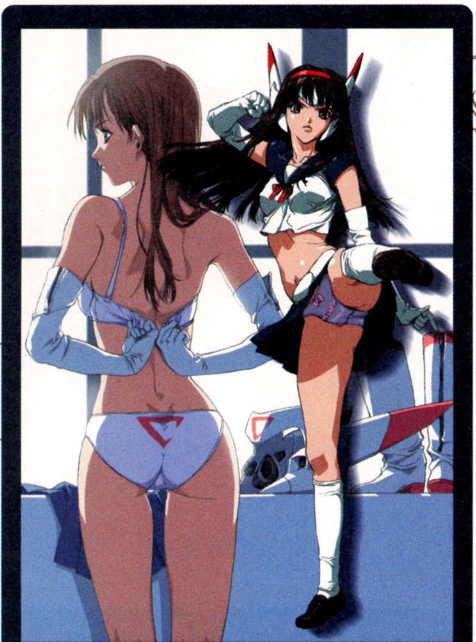












紅蓮天衝

2000年末に発売が予定されている「紅蓮」シリーズ最新作。氏が手がける作品には、各タイトルごとに固有のテーマが存在する。前作「紅蓮」のテーマは“血”。今回の「紅蓮天衝」は、いかなるテーマに基づいた作品になるのだろうか。なお、本頁左上のビジュアルも同作品の最新画像である。

※「紅蓮天衝」及び、各作品の情報は、ZONEホームページでも公開中。http://www.zone-pg.co.jp/
※さらに！ gM WIREでも「ゲーム絵師の肖像」が稼動開始します！ お楽しみにhttp://www.zdnet.co.jp/gamespot/gm/


週刊
DCNo.1専門誌ならではの夏の特別企画
Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン
8/11増刊号
好評発売中!
定価780円（税込）
こんなに遊べていいのか!?
ドリマガ体験版GD-ROM第6弾!
注目のタイトル5本を収録!! 今度は体験版+
独占の追加データ+ムービーがキミを直撃!!
これは買わなきゃ損!!
まだまだやるぜ!!
ドリマガ夏の体験版!!
「グランディアII」ムービー
いよいよ発売直前! 感動の冒険を一足先にムービーで確かめろ!
「F355チャレンジ」体験版
ドリマガだからできた! この夏、究極のレースゲームがキミの手に
コースは2コース、モードは3モード、しかも画面分割対戦まで可能!!
「COOL COOL TOON」体験版
新感覚の音ゲー参上! この楽しさは遊んでみないとわからない!!
「メリクリウスプリティ end of century」体験版
こんなに早くに遊べてしまう 育成シミュレーション
「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム ver.5.66」
カスタマイズディスク
アーケードで人気沸騰中 最新作ver.5.66の新機体が自分でカスタマイズできる!
チャンスはここだけ! このデータが手に入るのはドリマガだけ!!
Original Game ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.／CRI 2000 Developed By AM2 of CRI ©SNK 2000 ©2000 NECインターチャネル ©2000 GAME ARTS キャラクターデザイン／かのえゆうし

大好評！ **これはセガへの熱烈なラヴレターだ!!**

SB COMICS

……ちがうかもしれない

セガのゲームは世界いちぃぃぃ！

サムシング吉松

サムシング吉松劇場



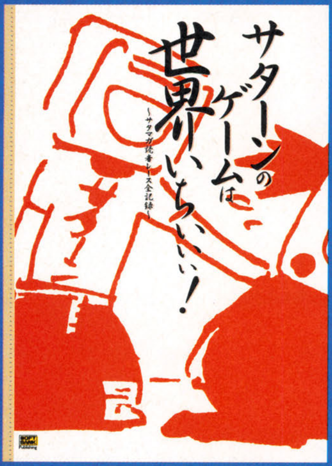
ゲーム業界・仁義なき戦い
―この本は次世代機抗争勃発以降の裏ゲーム史でもある―

『Dreamcast Magazine』連載の人気マンガ「サムシング吉松劇場」待望の単行本化！
作者自身による作品解説、『Techサターン』伝説の連載「メガドラ兄さん」など、サムシング吉松ワールドがてんこ盛り！
前代未聞のゲーム機ギャグマンガ！　セガ歴代ハードをふり返る対談もあるよ！

本体価格**800**円＋税 ／ **A5**判 ／ **136**ページ

祝！第3刷 **熱かったセガサターン5年の闘いが今ここに!!**

サターンのゲームは世界いちぃぃぃ！
～サタマガ 読者レース 全記録～



またまた重版かかっちゃいました(笑)!!
第3刷はオレンジ色が目印です。

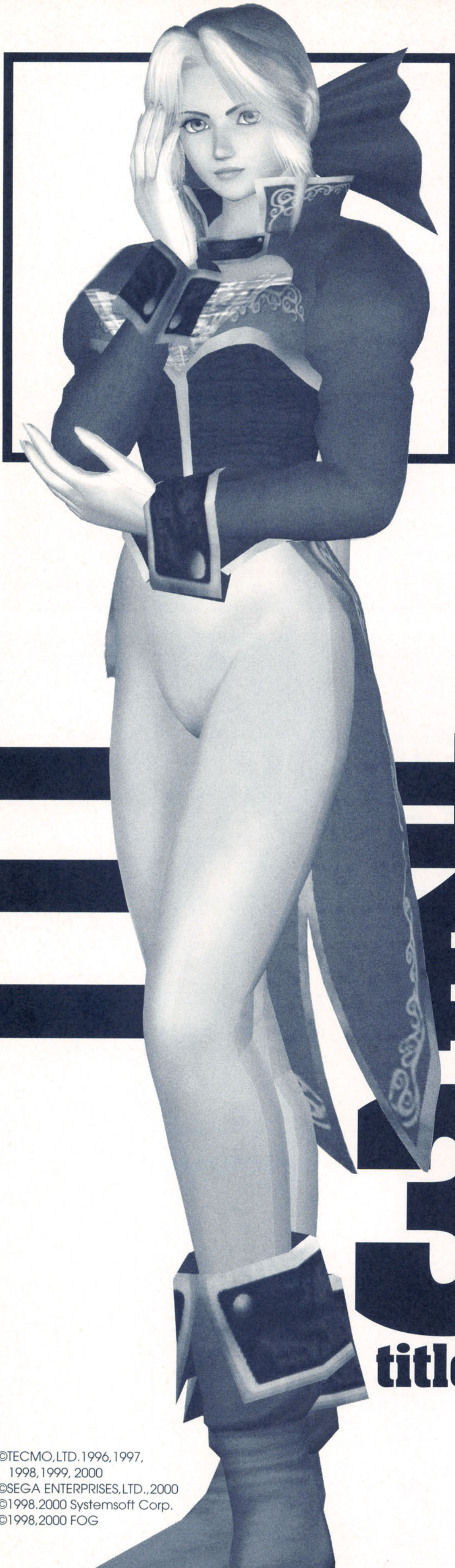
注意!! あのソフトがまだ投票不足なので、最終オッズ表に変更はありません。

こんなに面白い!!!

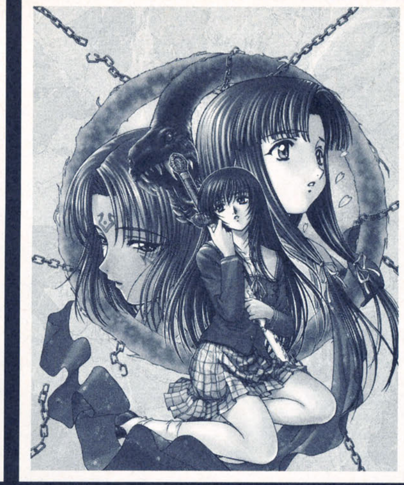
- ついに発表！最終？オッズ公開!!
- 全145レースデータを網羅！
- 当時のゲーム業界ニュース満載！
- 隊長＆ハチのトークよりぬき復刻！
- ソフト売上TOP5データも収録！
- 描きおろし「サムシング吉松劇場」収録!!（しかもサターン兄さんが主役）
- サターン全ソフトデータ収録！
- 歴代1着＆最下位ソフトを大紹介!!

本体価格**1,200**円＋税 ／ **A5**判 ／ **208**ページ

SOFT BANK Publishing　ソフトバンク パブリッシング株式会社　東京都港区赤坂 4 -13 -13
http://www.softbankpub.co.jp/
国内最大級のゲーム総合サイト http://www.zdnet.co.jp/gamespot/
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5549-1200



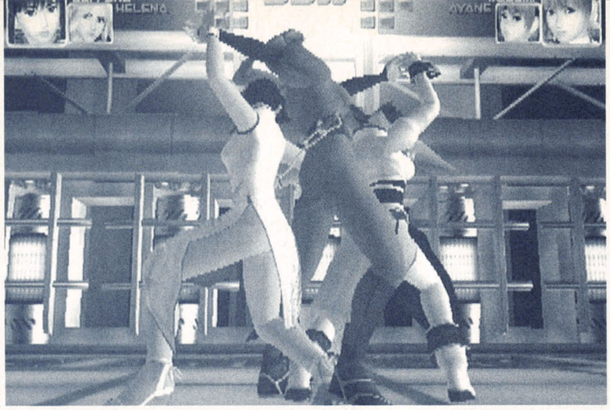




三者三様

3 titles × 3 criticisms

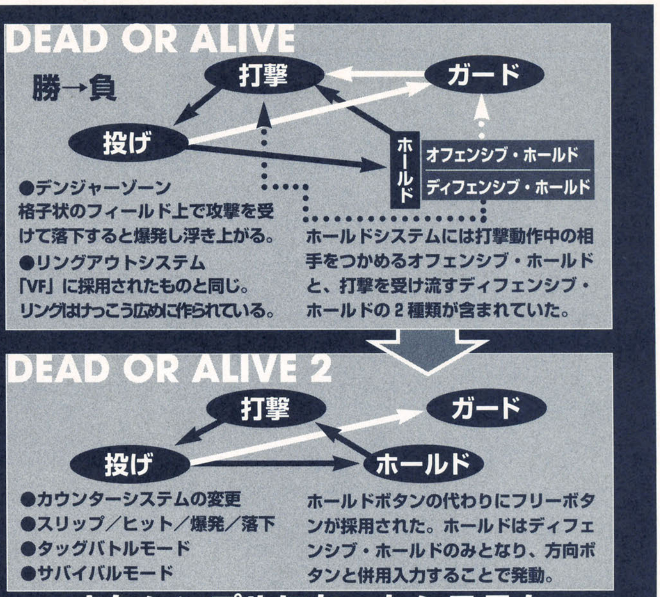
「深田恭子のぷっくら唇、たまんねーよな」「いやいや、フカキョンは二の腕のタルタル感でしょ、やっぱ」「んなのボイ〜ンに決まってんだろー！」彼女を愛する気持ちはみな同じ。なのにナゼ？ 僕らの意見はこんなにもイロイロなのでしょう？ ゲームにも似たような風景が見られます。たとえ同一のタイトルでもプレイヤーによって“褒めたい部分”はじつにさまざま。では語ってもらいましょうか。



独特のキャラクターモデルもクオリティが高く、女性キャラが数多く登場するのも「DOA」ならでは。「2」ではアインとエレナの2キャラが追加になった。

「DEAD OR ALIVE」史

1996年	DEAD OR ALIVE	アーケード Model2
1997年	DEAD OR ALIVE	セガサターン
1998年	DEAD OR ALIVE	プレイステーション
	DEAD OR ALIVE ++	アーケード TPS
1999年	DEAD OR ALIVE 2	アーケード NAOMI
2000年	DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM	アーケード NAOMI
2000年	DEAD OR ALIVE 2	ドリームキャスト USA版
	DEAD OR ALIVE 2	プレイステーション2
	DEAD OR ALIVE 2	日本国内版・EC版発売予定



よりシンプルになったシステム

title 1 ― **DEAD OR ALIVE 2** 文＝ガイア佐伯

title1 DATA デッド オア アライブ 2



- テクモ
- 発売中（2000年3月30日発売）
- 6,800円
- プレイステーション2
- ディスク1枚
- 1〜4 プレイヤー
- 3D格闘アクション

進化を形にした「DOA2」3D格闘の行く末の一形態

「バーチャファイター（以下VF）」「鉄拳」によって切り拓かれた、ポリゴン3D格闘ゲームという新たなジャンル。そこに斬り込もうという各メーカーの意欲作が続々と発表される中、1996年に登場したのがテクモの「DEAD OR ALIVE（以下DOA）」である。1レバー3ボタンのコントロール系、レバーガード、そしてリングアウトシステムなど、先達のプレイヤーに違和感を感じさせないような配慮を施しつつ、相手の打撃技を受け流す／受けて反撃するホールド技をシステムの柱に据え、投げ、打撃、ホールドの3要素でジャンケンの三すくみと似たシステムを創りあげた。さらに、リングサイドには、叩きつけられ受け身に失敗すると、爆風とともに浮き上がるデンジャーゾーンも用意され、攻める側も受ける側も緊張感のある戦いが楽しめた。2D格闘の楽しみでもあったジャンプ攻撃を有効に取り入れたのも、3Dゲームとしては珍しい試みであった。

SS版では新技、PS版ではあやね&バースの新キャラの追加、さらに業務用の「++」に至るまでシステムに改良が施され、数を重ねるごとに進化し続けた「DOA」は、セガの新基板、NAOMIを使った「DOA2」として、新たなステージへと移行することになるのである。

ダイレクトに感性に訴えることを目指した「2」

「DOA2」では、三すくみのシステムは継承しつつも、新たな試みがいくつも取り入れられている。まず、ホールドシステムの見直し。コマンドを変更し、ダメージを増大させることで、より「読み勝った」という意味付けを強化（これはほかの2つの要素にも言える）。カウンターシステムの見直し（三すくみに勝つとカウンターとなり、さらにジャストタイミングではダメージが増加する〝ハイカウンター〟システムを搭載）により、スリリングな試合展開が可能となった。

次に、広大かつ立体構造を取り入れたステージ。「VF3」で初採用されたアンジュレーション（坂や砂山など、地面の凹凸により空中コンボに影響が出る）や壁の概念はもちろん、崖下に落下することでダメージが追加されたり、壁との距離に応じてヒット後のリアクションが変化し、ステージによっては壁に激突することで爆発&壁が破壊されるなど、よりダイナミックな仕掛けが追加された。また、流れる水や雪など、足元の状況に応じてスリップが起こるなど、より自然な造りになっている。位置取りを意識したフリーステップも、このステージゆえの新しい操作系だが、ボタンガードと共に3ボタンに納めているのがすばらしい。

また、ゲームモードも充実。従来のタイムアタックのほかに、家庭用ソフトの概念を持ち込んだ、リアルタイムデモが楽しめるストーリー、アイテムが出現し、スコアアタックのできるサバイバルモードまで用意。さらに、タッグバトルモードで2対2の戦いが可能となり、協力して投げるタッグ投げ、さらに技ヒット中に高速にパートナーと交代できるタッグコンボなど、1人プレイとは違う遊びまでも提供している。

Criticism 1

「良いとこ取り」から独自の形へ……。

思えば、前作はまさに「いいとこ取り」のゲームであった。右に解説してあるとおり、先人達のアイデアをうまくミックスし、そこに独自の三すくみという柱を立てて構築した「DOA」というフィールドは、マーケティングと技術力で勝負したプロダクトだったといえる。

また、家庭用だろうが業務用だろうが、新作をリリースするたび、まったく同じ「DOA」は存在しなかったというのもおもしろい。必ず根本的にどこかが変わっている。それもプレイヤーが楽しめる方向に。この手法は「VF2」が「2．1」になったときに取られた手法である。シリーズを認識してもらう、それは後追いの作品ならではの苦労だろう。

そして「DOA」は「2」になり、その進化の度合は飛躍的に加速した。それはNAOMIという新基板の能力に負うものが大きかったと推測するが、3D格闘の本家といえる「VF」「鉄拳」が果たしていないさまざまな試みをすべて「DOA2」は形にしているのである。格闘ゲームに一時期の狂気ともいえる集客力が失われつつあった'98、'99年の時点で、次代に来るべき必要な要素を的確に予想し、それを実現させるには、それを作る人材、そしてパワフルなハード、すべてを指揮する船頭が必要だ。しかも、本家2シリーズは新作（この場合、「鉄拳TAG」を完全な新作と捉えるかどうか意見のわかれるところだ）を出していないという、「DOA」にとってはまさにチャンス、言い替えればリスクの大きな戦いであったことだろう。

「VF」は格闘ゲームに3Dの概念を持ち込んだ偉大な先駆者であり、「鉄拳」はそこにキャラクター性や爽快感をさらに強化し、同じ資産（キャラクターやモーション）を分解、再構成することで新たな遊びを生み出すという合理的で計算されたすばらしい仕事をしてきている。

「DOA2」は新しい概念を持ち込み、王道のさらに上を行くという、高い目標を、それが言い過ぎというのであれば次代の可能性を、実際に形にした、という点で非常に注目すべき作品といえるだろう。

確かに、個々の要素に注目してみると、バランスのよさという面から、物足りなさを感じないわけではない。しかし、シンプルになった操作系によるダイレクトなプレイ感覚、そして地形を考慮に入れた戦略、爆発や落下などの新しい演出、タッグバトルによるシングルプレイとはまったく違う楽しみを、「具体的に」提供したメーカーはほかにない。しかも、魅力的なキャラクター、そしてホールドを軸にした一発逆転要素を多分にはらんだ駆け引きなど、本作のオリジナリティはかえって際だった形になっている。とかく女性キャラが注目されがちなこのゲーム（ある意味作り手の意図どおりであるのだが）だが、生真面目ともいえる作り込みがなされていることにも気がついてもらいたい、というのが正直な気持ちである。そして、さらなる改良が施されるであろうDC版に期待する、のは虫がよすぎるだろうか。



文＝ガイア佐伯

去年から「DOA2」以外の仕事の記憶があまりないフリーライター。ゲームはシステムが大切だと考えているが、スキルが低く理解に時間がかかるようになったのが悩み。やっぱり一番面白いのは人間？

一歩先を行くことのむずかしさを乗りこえた一作か？

ジャンプ攻撃



「DOA」から起き上がりの攻撃手段として定着している。

クリティカルコンボ



読まれてホールドされるリスクを潜り抜け攻撃するのが楽しい。

タッグバトルモード



非常にテクニカルだが、決まればとても楽しいタッグコンボ。

ストーリーモード



リアルタイムデモにより、感情移入の助けになっている。



Criticism 2

ウソの世界で感じるリアリティ

——「DOA 2」に見る表現方法の妙

文＝爆弾岩
〝飲む、打つ、○う〟は大好きだけど、なかなか全部は制覇しきれないドリマガ（週刊ドリームキャストマガジン）編集者。特に、みんな怖がってなかなか飲みに行ってくれないのが悩み（涙）。今回の原稿、かなり偏見入ってマス。

私はよく〝納得ずくのウソ〟という言葉を使う。ウソとわかっているほうが、登場人物やストーリーに感情移入しやすい。なぜなら、ウソの世界だからとあらかじめ自分に認識させ、登場する人物や世界を自分の中に一度取り込んで、自分だけの人物像や世界観を作り上げることができるからである（むしろ、許容されていると言ってもいい）。だが個人的には、これは実写のドラマや映画では起こらないことが多い。実写というと、当然実際に存在する人間、背景をフィルムに収めたものであり、その〝実際にいる〟ということが自分にはウソに見切れないらしい。その点〝絵〟の連続体であるアニメの場合は、そのものがすべて作られたものであるから、はじめからそれらが〝ウソ〟だとわかり切っているぶん、どうも想像力を働かせやすいようなのだ。当然ながら、アニメでも受け手側が己の想像力を喚起させるまでの映像的〝質〟を持っていなければならないが……。

さて肝心の「DOA2」であるが、私が最初にこのゲームの画面写真を見せてもらったとき、プロデューサーに思わずこう口走ってしまった。

「これが動くっすか。ちょっと信じられませんよ。実際に動くところを見せてもらうまでは……」

すごい失礼なヤツである。だが、言葉を選ぶ余裕すらなく、思わず発してしまったのがコレ。今や、そのキャラクターはプレイヤーの欲するままに画面中を動いているが、そのときのオレには、それはハイレンダリングの静止画、もしくはCGムービーの中の1コマにしか見えなかった。と同時に、よくある3DCGとは違う感覚を覚えた。そしてその違和感は、開発が進んで実際に動いているところを見るにつれ、稼働し始めて自分がプレイするにしたがって大きくなってきた。それは、このゲームのグラフィック、特にキャラクターはアニメのような2D的な〝絵〟だなと。「DOA2」のキャラクターは純粋なコンピュータCG、アニメでも最近は作業がコンピュータ化されてきたり、レンダリングCGムービーと融合した作品が出てきているものの、フル3D作品よりは、2Dの世界で構成されるもののほうが多いと思う。さて、「DOA2」は、すべてCGで作られているのに、多分にアニメ的テイスト（印象）が色濃く感じられる。なぜそう思ったのか、答えを出さないまますごしてきたが、この原稿を書くに当たって、真剣にそのことを考えてみた。答えは3つ出てきた。



1つは絵がシンプルであること。アニメ的に言えば、うまくディフォルメされている点。もちろんゲームキャラとしては、これまでで一番のクオリティを誇っていると思う。では、よくある3DCGによるキャラクターモデルはどうか。完全な、見るだけのムービーとしてなら、実写に近い映像を作ることは可能だとは思う。しかし、ゲーム中のキャラのようなプレイアブルな状態のモデルのほうは、まだそこまで進化していないのではないだろうか。プレイアブルにするには、どこかで映像表現的に折り合いをつける必要があるのだろう。そのへんで、この「DOA2」はうまくやっていると思うのだ。「DOA2」の場合、あえて服や肌の細かなしわなどのディティールは表現せず、モデルの魅力を伝える部分には惜しみなく力を注いでいる。さらに、ライティングをうまく調整（＝演出と言っていい）して、微妙な立体感を出している。また、パーツ1つを取ってみても非常にレベルが高い。たとえばキャラの目を見てほしい。「ニセモノ！」と叫んだときのかすみの怒り、倒され雪上に手をつきながら相手を睨むあやねの悔しさ満点の表情……。省略と緻密さのバランスが絶妙で、「DOA2」のキャラをまるで生きているがごとく（もしくは身近な存在に）感じてしまうのは私だけではないはずだ。

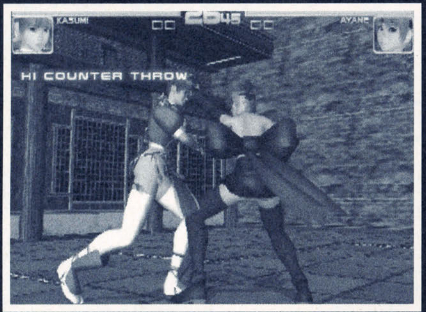
2つ目に挙げたいのが、ストーリーモードの存在。アーケードの格闘ゲームには、キャラクターの顔程度とちょっとしたセリフが出てくるというのはよくあった。しかし、フルボディ、背景付きのアニメーションが流れるは、声優を起用して音声まで出すわというのは、他に例がない。確かにすべてのストーリーが語られるわけではなく、そのため消化不良を起こしているプレイヤーも少なくないらしいが、その断片的なものから、自分なりのストーリーを構築するのも一興では？ 気に入ったものができたなら、テクモに送ってみるのもいいかもしれない。

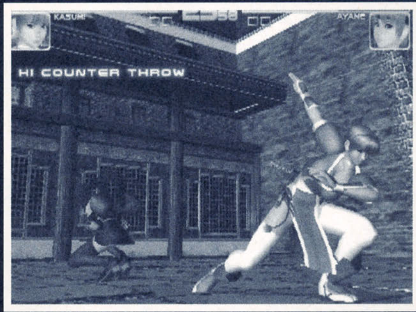
さて、最後の1つは、2つ目に挙げたストーリーモードのムービーは1つ目に挙げた計算されたキャラによって構成され、さらにバトルにもシームレスでつながっている点。つまり見た目が、キャラ選択からゲームオーバーまで変わることがない。これは実は非常に大切な要素。いくら美しいムービーを見せられても、自分が動かしているキャラと見た目がかけ離れてしまうと、どうしても興醒めしてしまう。それが「DOA2」の場合〝ない〟。まるでそのキャラになって、ストーリーを進めているように思えてくるのだ。

以上つらつらと書き並べてみたが、結局「DOA2」は、どんな作品かというと、〝現在のハード、ソフト両面の限界を探りながらパーツごとのクオリティのバランスをうまく取り、現実の世界に一番近いと感じさせるほど感情移入させやすい映像を作り上げた〟作品だ思う。もちろん、そこには〝納得ずくのウソ〟がたくさん散りばめられている。

3×3 Criticism 3

スパーンと気持ちの良い音と共に、かすみが相手の真横を走り抜ける。ゴッと壁にぶち当たったかのように、体力バーが赤く染まって消える。もちろん、本当にそんな音がするわけではない。ただそれはイメージながらも確固として頭の中にあって、ニヤともニヒとも区別が付かない笑みを引き出してくれる。
「DOA」はバクチゲームだ。バクチという言い方がまずいなら、一発逆転ゲームと言い直しても良い。そしてその事実は、例え体力をぎりぎりまで削られても、わずかな可能性にかけて果敢に攻め込んでいく気概を生む。もう攻めるしか道がない、という悲愴さより、攻めれば勝てる、という前向きな力を生む。当たれば天国、外れれば地獄。当然プレイヤーの気質にもよるが、その緊張感、緊迫感は文字どおり突き抜けるような爽快感をも生み出してくれる。
これは相手の攻撃を利用して利益をもたらすという、ホールドシステムによって成り立つ大バクチだ。打撃は投げに勝ち、投げはホールドに勝ち、ホールドは打撃に勝つという「じゃんけん」システムも欠かせない要素だが、やはり「DOA」というとホールドのほうに重点を置いてしまう。初めてプレイする格闘ゲームは、相手の技も自分の技も手探り状態で進行していく。時間をかければ、自力他力問わず相手の連係にどの技で対応するかも分かってくるのだが、いかんせんそんな余裕はない初プレイの時。ホールドシステムはダイレクトにそのゲームの気持ちよさを教えてくれた。相手が攻撃してくることは分かっているのに、それをどうすることもできずガードする……のではなく、逆手に取って大ダメージを与えてしまう。わずかな連係とホールドだけで、初プレイにもかかわらず十二分に遊べたことを覚えている。単にダメージが大きいだけだったり、相手の攻撃を逆手に取るだけだったとしても、それはそれで楽しかっただろう。だがそこにはリスクとして「じゃんけん」システムがあり、思わずニヤリとくる大ダメージを与える可能性と、思わず声が漏れる大ダメージを受けてしまう可能性があった。天国と地獄の表裏一体感。危険を冒して快楽を手にすることに、代え難い充足を得ようとする子供が、飛びつかないわけがない。そして何より対戦台の向こうにいた、気っ風の良い対戦相手がその楽しさを生み出していたのだと思う。





相手のホールドを読み、それに対してカウンターを取るため投げを狙う。読みや予想などと言えば聞こえは良いかも知れないが、相手が行動の決まっている機械ではなく人間である以上、それはただのバクチでしかない。

「努力した分だけでも報われたい」そんな控え目に見えて図々しい願いを叶えてくれる

対戦することを前提に作られているゲームは、それ単体では楽しむことができない。少なくとも自分の取った何らかの行動に対して、リアクションを返してくれるものを想定してプレイすることになる。自分の操作に反応する、画面上のキャラの動きやさまざまなエフェクト、これだけでもリアクションとしては十分楽しめるものだろう。興ざめするリアリティを省いた、伝わりやすい気持ちよさ。それは確かに「DOA」にもある。むしろ、こだわりの感じられるモデリングや演出など、それだけで楽しめるといっても過言ではない。だがそれらの反応に対して、さらに複雑な反応を返してくれる対戦のほうが、より面白さの核に触れられるという思いは否定できない。そしてそれはともするとパターン化されがちな機械相手より、自分で考え行動する人間相手のほうが面白くなってくるはずだ。対戦相手によって様変わりするゲーム。それこそが対戦ゲームの面白味でもあり、またさまざまな問題を生む原因でもある。
基本システムやキャラ間のバランスなどでそれらの問題を解消しようとすると、面白味が消えてしまうというジレンマ。「DOA」にも当然それはある。まあそれも単なるプレイヤーの勘ぐりでしかないのだが。あえてその考えを強行させると、ジレンマの突破口としてホールドシステムが道を開いてくれるような気がしてならないのだ。つまりどんな対戦相手でも、ホールドによる爽快感は変わらないということ。正確にはジャンケン関係にあるシステムがもたらす爽快感なのだが、何を当たり前のことを大げさに言っているんだと思われるだろう。でもそれは意外に大事なことだったりする。リアクションに沈黙を好むプレイヤーが相手だったとしても、一切のアクションを取らないというわけにはいかない。こちらの攻撃を受けるなり潰すなり何らかのアクションを取ったとき、逆にそれを投げたりホールドしたりしたときの爽快感。それがプレイヤーを動かす原動力になるのだ。



文＝加島綾 そろそろ対戦と名が付くものに対して手を出しづらくなってきた微妙なお年頃のフリーライター。食傷というよりは単に反応がついていかなくなっただけの話で。かすみの髪の毛の動きが、実は一番好きなモーションかもしれない。



ADVANCED POINT Ⅰ

キャンペーンマップはスペイン内戦からスタート。単体で遊べるショートシナリオも多数。



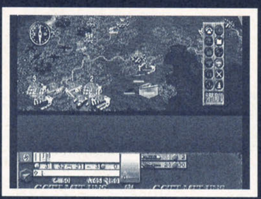
ADVANCED POINT Ⅱ

1ターン2時間で1日24時間の時間経過が表される。夜は基本的に航空機は飛ぶことができない。



ADVANCED POINT Ⅲ

登場兵器は敵味方とも兵器図鑑にファイル可能。精緻なポリゴンによる立体映像も楽しめる。



ADVANCED POINT Ⅳ

地上ユニットは-1〜6、航空機は2〜16、艦船は、海中と海上の高度をそれぞれ持っている。



ADVANCED POINT Ⅴ

ユニットには6つの方向がある。どの方向を向くかで、戦術にも結びつく重要なファクターだ。

「アドバンスド大戦略」史

1989年	※スーパー大戦略	メガドライブ
1991年	アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦	メガドライブ
1995年	ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の旋風	セガサターン
1997年	※アドバンスド ワールド ウォー 千年帝国の興亡	セガサターン
1998年	アドバンスド大戦略98	PC
1999年	アドバンスド大戦略98Ⅱ Krieg zu Sonne und Schatten in Europa	PC
2000年	アドバンスド大戦略 〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜	ドリームキャスト

title2 DATA アドバンスド大戦略〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜



- ●セガ／システムソフト
- ●発売中(2000年6月22日発売)
- ●6,800円
- ●ドリームキャスト
- ●ディスク１枚
- ●１〜８プレイヤー
- ●本格シミュレーションウォーゲーム

title 2 | アドバンスド大戦略 〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜 | 文＝鈴木ドイツ

「アドバンスド大戦略」のアドバンスド（進歩的）な部分と正統な部分

「アドバンスド大戦略」の成り立ちと特徴

パソコンのPC-9801対応ゲームに「現代大戦略」が登場したのは1985年。システムソフトによる「大戦略」シリーズは、ひとことで言うと戦術級ウォーシミュレーションに、軍事費や生産の概念を導入し、戦略的要素を加味したのが特徴だ。さらに「キャンペーン版大戦略Ⅱ」からは、同じユニットを持ち越しながら複数のマップを戦っていくという新趣向が凝らされていた。

1991年、最初の「アドバンスド大戦略」はこれらシステムソフト版「大戦略」シリーズの特徴を受け継ぎながら、そこに大きな2つの要素を加えた。1つは、第二次世界大戦を題材とするという歴史性。そして登場兵器の進化、改良だ。歴史性の側面は、現実の戦場を再現するというリアルな部分と、そこから逸脱していく興奮の両面の魅力を持っている。ドイツ軍が勝利の軌道に乗ると現れてくる架空マップは想像力をかき立てられるものだった。さらに兵器の進化は、個々のユニットの経験値をうまく利用したシステム。経験値が上がればユニットは強くなり、MAXになるとさらに強い新兵器への交替の権利が得られる。進化がユニットの縦の変化なら改良は横の変化。同じシャシーから作られる対戦車自走砲や、戦闘爆撃機への改良は、ときに改悪ともなってドイツ軍の複雑な兵器体系をゲーム的に表していた。

メガドライブ版「アドバンスド大戦略」は、サターンになって「ワールドアドバンスド大戦略」へ進化した。プレイヤーがドイツ以外に日本とアメリカを選ぶことができ、必然的に太平洋地域までも包括した点がもっとも大きい変化だ。もちろん、マシンのポテンシャルが上がったことによる戦闘グラフィックの精緻化などは言うまでもない。

最新版の進化はここまでリアル！

ドリームキャストにプラットホームを移した新「アドバンスド大戦略」は、オリジナルのメガドライブ版の原点に立ち返り、そのシステムを究極までブラッシュアップすることを目指して作られている。その方向性は一言で言うなら"リアル"な戦場の再現。1ターンを2時間とした時間経過、砂嵐や霧を含め8種類もある天候。高緯度地域の白夜、降雨や積雪、凍結で変化する地表。これらは戦闘時、移動時に、ユニットの能力にも影響を与えることになる。

ユニットは6つの方向を持ち、前面、側面などによって異なった攻撃力、防御力のパラメーターを持った。敵の背後に回り込んで攻撃、などという戦闘法が可能になったのだ。さらにユニットは、16段階もの固有の高度を持ち、より高い高度のユニットは、低いユニットのZOCを無効化できる、という概念も新しい。また、敵のユニットを捕獲して自国兵器として使うことができるようになった。改良することもでき、兵器コレクション的側面が強化された。

キャンペーンマップ数は99。登場兵器は1000種類以上。リアルを目指したウォーシミュレーションはここまで進化（アドバンス）したのだ。

「アドバンスド大戦略」は、プレイヤーがドイツ全軍の司令官になって、戦争全体を勝ち抜いていくゲームだ。だが、本当にドイツ軍は勝利することができたのだろうか。ここではゲームから、現実の戦争を展望してみよう。

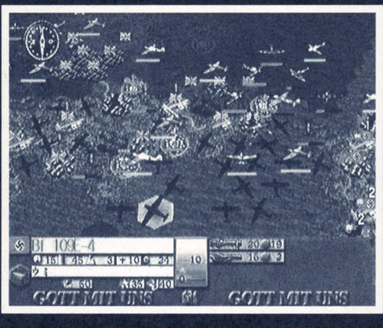
ドイツは1934年、スペイン内戦に公然と荷担する。ゲームでは「カサデ・カンポの戦い」から始まる一連のマップだ。ここで、ドイツ空軍はBf109などの進歩的な兵器で圧倒的な航空優勢を実現した。しかしI号、II号など貧弱な装甲と攻撃力しか持たない地上戦力は、ソ連製BT-5やT-26戦車のまえに明らかな劣性を感じる。将来の戦争遂行への不安の萌芽がすでに現れている。

1940年4月、北欧侵攻作戦でドイツ海軍は、駆逐艦10隻、軽巡2隻、重巡1隻轟沈という壊滅的打撃を受ける。「ヴェーザーユーブンク」マップが示す過酷な状況がまさに現実のものとなっていたわけだ。ノルウェー攻略という目標は達成したものの、この損失にドイツ海軍は、その後のイギリス上陸作戦への自信をすっかり喪失してしまった。

フランス戦では大勝利を収めたものの、最後の最後で損失を恐れて機甲師団の突進にストップをかけたため、英仏連合軍33万人がダンケルクから脱出することができた。これらの部隊はけっきょくイギリス本土を防衛する貴重な戦力になったのだから、ここで撃滅しておくべきだった。「ファニー・ウォーの終焉」マップでの大勝利で終わるための終了ターン条件に、この事実が現れていると見るべきだろう。

果たして、本当にドイツ軍は“勝てた”のだろうか？

さらにドイツ空軍とRAFのタイマン勝負「アドラー・アングリフ」はゲームも実際の戦闘も、大消耗戦と化した。8月12日から9月5日までの戦闘で、ドイツ空軍は493機、RAFは446機を失った。どちらもギリギリだったが、ドイツ空軍総司令官ゲーリングは、ここで最大の間違いを犯してしまう。イギリス国民の志気を挫こうと、ロンドン爆撃を命じたのだ。これでRAFはグッと守りやすくなり、ドイツ空軍は損失の大きさについに作戦中止を決断。英本土上陸作戦の「ゼーレーヴェ」は無期延期となる。ゲームの「ゼーレーヴェ」マップでは、「ヴェーザーユーブンク」で海軍ユニットが成長し温存されていれば比較的楽に勝利することが可能だ。これはまさに、同作戦で現実にドイツ海軍が被った痛手が軽ければ、英本土上陸の可能性がより高まったということ。もしイギリスを屈服させていれば、ドイツは1941年初頭には目を東へ転ずることができるだろう。



英本土航空戦の失敗がドイツ軍の躓きの始まり、なのか。勝てば、歴史は本当に変わっていたのか？

ゲームなら「配信への処遇」へと続き、ユーゴスラビアのクーデター鎮圧を経なければソ連へ侵攻することができない。しかしイギリスが陥落すれば国際社会への影響はかなり大となり、ユーゴがドイツの“平和的”進駐を受け入れた可能性は大きい。

ドイツ軍はいよいよソ連へ侵攻することになるが、その時期は5月末から6月初頭に早まっただろう。「キエフ会戦」を選ばずに「タイフーン南方戦区」へ進めれば、史実では9月30日から始まったモスクワ攻撃は、再編成や休養を含めても8月初頭から始めることが十分可能になったはず。冬将軍が到来するまえに、モスクワを陥落させることができたかもしれない。

ゲームに即して推論を進めてきたが、しかし推測できるのもこのへんまで。モスクワを落としても、ソ連軍はまだ戦い続けるだろうし、ドイツ空軍がウラルの工業地帯へ戦略爆撃を敢行しても、巨大な生産力マシーンであるアメリカから物資は無尽蔵に送られてくる。アメリカかカナダへ亡命したであろうイギリス政府は植民地軍を結集し、アメリカ製の兵器を持って、中東あたりへ上陸してくるのは必至だ。アメリカ軍もノルマンディー上陸は無理としても、アフリカ経由でイタリアへ迫るトーチ作戦は実行されるだろう。

ドイツにとって最良の結果。それはかろうじてソ連を下し、トーチ作戦の連合軍をアフリカで破って、アメリカと講和すること、に尽きるのではないか。巨大な資源の宝庫であるソ連を手に入れても、生産力が立ち上がるのはそれから、だ。が、すでにアメリカは、1942年には商船の建造だけで809万トン、43年には2000万トンを突破していた。艦船の製造は、1946年までに257隻、海軍機15,000機を増強するスタークプランが承認されていたし、しかも実際にはもっと多くの艦艇が作られた。同じ海軍国の日本でも、せいぜい商船120万トン、艦艇80隻を作る計画をぶち上げるのが関の山で、それすら到底達成されなかった。こうなるとイタリア艦隊とヴィシー・フランス艦隊を統合してもアメリカ艦隊を破り、大西洋を渡って北米大陸へ上陸するのはやはり無理！ いや、ひょっとしてシベリアから凍結した北極海をドイツ機甲師団が踏破し、カナダへ雪崩れ込めば……。いや、やっぱり無理。なぜなら、1942年に枢軸国が生産した全航空機は約26,000機、戦車は11,000輌だったが、連合国は航空機10万機以上、戦車58,000輌を作っているのだから。



文＝鈴木ドイツ
先日取材で訪問した陸上自衛隊富士学校で見た戦車はすごかった。M4A3、M24、M4戦車回収車……。しかし、女性自衛官のかわいさにも、びっくり！（マジ）

Criticism 2



文＝田中尚道（海原怒左右衛門）
戦場では階級よりもメシの数が決め手。先任は将校ぶん殴ってもいいと勝新太郎は教えてくれたが、私、何年経ってもザ・プレ編集部一の下っ端。目下、読電攻勢正面で奮闘中。

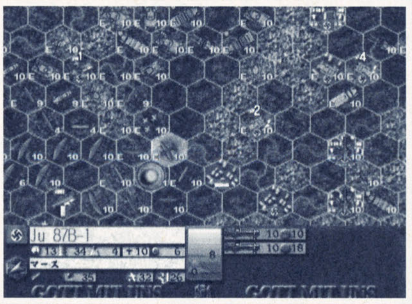
昔、新宿三丁目の丸井メンズ館の中にあったブラザーのソフトベンダー「武尊」のショップでのこと。当時、買ったソフトのテストのために、PC-98やFM77が店内においてあり、パソコンを持ってなかった私は、そこで散々、「アートオブウォー」や、「三国志Ⅱ」なんかを友達に借りてやっていました。「大戦略Ⅱ」もそんな感じでプレイしたゲームの1つ。店内に1つだけ、3管式のプロジェクターに繋がれた98があって、そこで「アイランドキャンペーン」を初めてプレイしたのを覚えています。暗く照明の落とされた店内と、大画面に映し出されるヘックス&ユニットは私の思い描く作戦司令部そのもので、よく閉店まで遊んだものです。

さて、昔話はこれくらいにして、今回のDC版の「大戦略」、まわりの自称"戦争SLGフリーク"たちの評判がすこぶる悪く、ユニットのスタックができないだけで散々こき下ろされてました。彼らはスタックを大事として捉えますが、じゃあスタックできれば良いのかといえば、その点には疑問が残ります。地上部隊と航空部隊では規模が異なるからです。通常、ボードSLGでは、航空戦力はユニット化されません。ちなみに、戦車300両で構成されている機甲師団でも、随伴歩兵などを併せると、1万人弱で師団を構成しますが、航空師団は、単純に航空機400機程度で（戦力としては）構成されているのです。これでは同一規模の部隊としてユニット化できないのがわかると思います。ちなみにボードSLGに航空部隊が登場したとしても、せいぜい、陸上部隊の支援として、戦闘結果判定の賽の目に+1できるくらいの効果しかありません。

それに、航空機と陸上部隊では、タイムスケールも異なります。そういった点「大戦略」はちっともリアルではないのです。ですから、スタックを云々することにもあまり意味があるようには思えません。では、「大戦略」のシステムは第2次大戦をシミュレートするのに不向きかといえば決してそんなことはありません。「大戦略」はその名の通り大"戦略"なのですから。もっと大雑把に捕らえましょう。

第2次大戦を扱っている「アドバンスド大戦略」は、自分が第三帝国の一将軍。ですから戦線の選択などできようはずもなければ、どこかの国と同盟を結べるはずもない。できることは、新兵器の採択くらいなもの。そんな状況下で、部隊編成の権限だけは与えられているので、決められた部隊数の中で何を作るかを考える。自分が戦略爆撃思想の持ち主であるなら、部隊のほとんどを爆撃機にして、占領なんて言うチマチマしたことはせず、一気に敵の拠点を焦土と化す、なんて言うこともできるし、プチゲーリングとして空軍を統括しつつ、おまけで、最新兵器で固めた野戦部隊なんかも持ってみたりとか、逆に「ゲーリングのデブ野郎の世話にはならない」と、機甲部隊だけで編成もできる。そういう戦術以前の部分の自由度の高さこそが戦略たる所以なのです。

リアルじゃなくていいじゃない



ヘックスの地形と部隊のシルエット、機数のみが記された簡易マップ画面。このシンプルさが丁度良いのだ。

さて、部隊編成も終わり、実際にプレイに入る際には、部隊の10という数字も部隊を構成する数と考えず、耐久力と考えましょう。イメージを大事にするために、戦闘はオフにしましょう。スタックに関しては、情報の伝達にタイムラグがあると考えましょう。つまり、陸上部隊と、航空部隊は同じ条件で情報が入ってこないと考えるのです。そうすればスタックできなくても腹が立たない。同一ヘクスに入れないだけで通過はできるのですから。マップ表示は簡易モードにして、あなたは前線から少し離れた軍団司令部の作戦司令室で地図を広げて、いかにして第三帝国に楯突く愚か者どもに鉄槌を下すか考えている。前線では、手足のように統率のとれた動きを見せる師団長たちが命令を待っています。作戦を発動してから、あなたがトイレに行ったり、ちょっとうたた寝をしている間に、偵察隊などが消滅しても慌てない。きっとオペレーターのウェーブは、無機質な声であなたに伝えます。「ワルシャワ西方10キロの地点で○○偵察中隊が連絡を絶ちました」と。それに対してあなたは、「良い斥候は死ぬ斥候」等と考えながら、配下の師団長たちに原因の究明と、敵部隊を発見の際にはその部隊の殲滅を命じます。「ワルシャワでアカと握手」とか不穏なことを考えながら、未来の千年帝国を夢見るのです。と、ここまで来ると、ほらね、リアルとかスタックとか、もうどうでも良くなってきたでしょう。「大戦略」のシステムが、第2次大戦時の情報伝達のロスや、「近代戦は火力戦である」ということまで再現してくれているのです。

「大戦略」の醍醐味はモニターに映し出された戦闘マップを見ながら作戦司令官気分が味わえる部分にあるのです。だから、不都合は"人間"というハードウェアで処理して、都合よく置きかえる。そういう手続きを取ることができればとっても良いゲームなんですから。

3×3 Criticism 3

きれいな戦争は好きですか？

毎年夏に開催される富士総合火力演習。ここではごく至近で戦車の発砲音を体感することができる。50メートルほどしか離れていないところで120ミリ砲の「バン！」という乾いた強烈な発砲音が起こり、それに続いて圧縮された空気の壁が頬を打つ。50トンの巨体を持ち、時速70キロで疾走する戦車は、生身の人間では到底太刀打ちできない「可畏（かしこ）きもの」である。戦場とはこのような現代の荒ぶる神々が跳梁する恐ろしい世界だ。兵器について、戦争について知れば知るほど戦争が怖くなる。しかしこの演習は、不謹慎な言い方をすれば戦争「ゴッコ」。的になるのははるか彼方の土盛りだし、ファントムによる模擬爆撃などもすべて段取りどおりに行われるので、一般の観覧者にはなんら危険は及ばない。観客層も、ミリタリーオタクばかりかと思いきや、意外にも兵器にはまったく無知な女性や子供が多く、彼女（彼）らは砲弾が炸裂するたびに無邪気に歓声をあげている。まるで少し色彩の寂しい花火を楽しむがごとくである。そう、戦争は「ゴッコ」である限りは、最良のエンターテイメントと言っても過言ではないほど楽しいものなのだ。

さて、「アドバンスド大戦略～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦」もまた、モニター上で楽しむものの中では現在最高峰の戦争ゴッコである。初代メガドライブ版から代を重ねるごとにシステムとデータ面の強化が図られ、シミュレーション要素としても、索敵や天候は言うに及ばず、射角、高度など戦闘に影響を及ぼしうるものはほとんど網羅しているのではなかろうか。月齢の概念までが加味されているとわかったときにはあきれてしまった。そこまでやるか!?

が、しかし。筆者はあえて本作のもっとも基本的なシミュレーション要素である索敵、天候、時間をOFFにしてプレイしている。サターン版は「鋼鉄の旋風」「作戦ファイル」「千年帝国」とも、すべてのエンディングを見るほどやり込んだのだが、最近はすっかりヌルゲーマーに墜ちてしまった筆者にとっては、いまだ見えない敵やこの先の天候のことまでを考えてから駒を動かすプレイがしんどくなってしまったのだ。真の大戦略フリークからはヌルゲーマーのそしりを受けるのを免れないだろうし、自覚もしている。だがこのようなヌルいプレイでも本質的な面白さはまったく損なわれずに遊べることがわかり、改めて本作の懐の深さを実感した。

戦闘中はつねに晴天の昼間。しかも敵の位置はまる見えという状況では、自軍の進軍速度は迅速を極める。航空機による爆撃もし放題。索敵の必要もないので大胆に駒を進められる。逆に敵もこちらが見えているため、主戦線から離れた部隊が航空機による奇襲攻撃を受けたりすることもあるのだが、定石通りの布陣を敷けばそれほど大きな損害を被ることもなく、つねに先手を取ることができる。また、天候による地形の変化がないので、たとえば大切に育てた戦車が、降り続く雨で泥濘と化した草原で立ち往生しているところを航空攻撃で叩かれる姿を見ることもない。何より、広大なマップでも数時間でサクサクとクリアできてしまうのがうれしい。マップ本来の難易度はやや下がるものの、本作の大きな醍醐味である「電撃戦の再現」と「ユニットの育成、進化」を最大限満喫したいのならば、天候や索敵はなくてもいいのだということに気付かされた。たしかに砂嵐の中を縦横無尽に駆け回って神出鬼没の戦いをしたり、冬将軍の到来に歯ぎしりするなど、名将軍になりきって、当時の戦場に想いを馳せるプレイもありだろうし、数年前の筆者ならそちらを選んだであろう。だが、いったいどれだけの人間がそこまで感情移入できるほどの戦史について知っているだろうか。初めて「大戦略」をプレイしたときは兵器についてなんの知識もなかったが、それでも十分楽しめたことを思い出してみる。

そもそも、どんなにシミュレーション要素を盛り込んだところで、勝利の女神が気まぐれに双方の頭上で微笑む戦場の完全なシミュレートなど成り立たない。索敵、天候、時間は、デフォルトでは一応ONになっているものの、これらは架空戦記を紡ぎ出すこのゲームにおける「IF」の幅を、プレイヤーの好みで自由に変更できるように設けられたものにすぎない。シリーズの常連ならすべてをONにしていばらの道を歩むもよし、初心者ならすべてOFFにして気楽にプレイするもよし。そういう意味では、プレイヤーへの門戸は広く開かれている。まったく戦史に興味がない人でも、ゲームとして楽しんでいるうちに少なからず知識がつき、そしていつか自ら戦争の悲惨さを学ぶようになってほしい。本作冒頭の「この悲劇を二度と繰り返さないために」という開発者からのメッセージにはそんな意味が込められているようにも思える。まあそこまで想いをいたさなくても、誰も血を流さない戦争ゴッコは単純に楽しいものである。

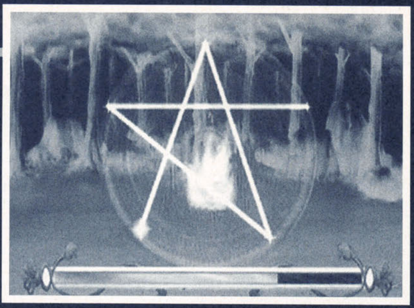


誰も悲鳴を上げることなくパタパタと倒れ、死体も残さない兵士たち。ゲームなんだからこれでいいのだ。



文＝泰蔵
速いもの、強いもの、でかいもの、きれいなものが好きな道楽者のフリーランスライター。23にして貯金ゼロ。ダメ人間の道をひた走っています。今年も行楽気分で総火演に行ってきます（問題発言?）。

戦闘シーン



ストーリーの途中で、何回も戦闘シーンが登場するのはノベルものとしては珍しい。しかしこれも、RPG的な演出の1つだとすると納得がいく。このおかげで、主人公が剣術や法術を身につけ、強くなっていく様子を実感することができる。ただしアクションによる法術戦闘は、慣れないと少し苦労するかも。

性描写



家庭用ゲーム機では、未成年もプレイすることを考慮して、愛情表現には制限がかかってしまう。本作ではPS版から、かなりチャレジャーな（自然な？）描写があることでも話題になった。これは絆を結んだ後のひととき。なんでもない戯れの命名シーンが、後の時代で重要な意味を持つことになるのだ。

title1 DATA 久遠の絆〜再臨詔〜



●DC
●フォグ
●発売中(2000年5月18日発売)
●5,800円
●1プレイヤー
●シネマティックノベル

関連作品

「痕〜きずあと〜」
●Windows95/98対応
●リーフ
●発売中(1996年7月26日発売)　●5,800円
●1プレイヤー
●ノベルタイプアドベンチャー



輪廻思想や、死別、異形としての能力など、本作が影響を受けた思われるアダルトゲーム。クリアを重ねるほど、事件の全貌が明らかになる仕様は見事。感動のストーリーは、何度プレイしても泣ける。

title3 | 久遠の絆 〜再臨詔〜 | 文＝激亀仙人

大作RPGが父で アダルトゲームが母で

PS版の「久遠の絆」の発売から足掛け2年。さまざまなリニューアルがほどこされ、いわば究極版ともいえるDC版「久遠の絆〜再臨詔〜」が発売された。発売直後から、感動的なストーリーに涙する者が続出。小社『週刊ドリームキャストマガジン』誌の読者レース企画においても、初登場でいきなり高得点を叩き出し、第1位を獲得したのは、記憶に新しい。

そのようにいきなりスマッシュヒットとなったDC版と違い、PS版は発売が年末だったこともあり、大作ゲームのリリースに埋もれ、どちらかというとひっそりと発売された。しかし熱烈なファンによる、ちょうど普及しはじめたインターネット（ニフティ含む）の口コミ効果などによって、アドベンチャーのジャンルとしては異例のロングセラーを記録。現在では、5万人以上もの多くのファンの支持を集めている。

それを受けたDC版では、画面切り換えやメッセージ表示が高速化され、セーブポイント数も増加。またグラフィックがVGAの解像度サイズにリニューアルされたおかげで、家庭用ゲームとしては、これ以上のビジュアルは望めないほどの美しさとなっている。

移植に際してここまで作り込まれたのは、もちろんスタッフの努力の賜物だが、有力なスタッフをプロジェクトごとに確保するという、フォグ独自の開発スタイルが要因としてあげられるだろう。参加したスタッフによる、「自分の関わったパートは手を抜けない（負けられない）」という職人堅気が、作品の質をどんどん高めていったのだ。

そんな本作がヒットした要因を考えると、「シナリオのボリューム」と、描かれている「男女の愛情の深さ」とが真っ先にあげられるだろう。実はこれらの要素は、大作RPGとアダルトゲームの、いわゆるいいとこ取りから生まれたものなのだ。

シナリオのボリュームに関しては、大作RPGを想定するとわかりやすいだろう。知識に乏しい、力も弱い主人公が冒険の旅に出て、さまざまな仲間との出会いや別れを経験する。やがて成長して力をたくわえ、世界の脅威となる敵を知った主人公は、ラスボスとの戦いに挑む。「久遠の絆」のストーリーを、強引にまとめてしまうと、このようなRPG的な少年の成長物語と符号する。

これを裏付けるわけではないが、今回追加されたおまけシナリオの「再臨詔編」も、本編の1／3にも及ぶ膨大なものとなっている。この長さは、若神となった主人公が、さらに強大になった敵と決着をつけるというストーリーを語る上では、避けては通れないものだろう。このていねいさが若年層を中心に支持を集めている部分であり、また冗長だと批判を受けている部分だと思う。

「男女の愛」については、本作のテーマが「絆」であるということもあるが、真正面から描かれている。ただ誤解のないように言っておきたいが、単純にエッチシーンを挿入したというのとは違う。ひと組の男女が深く愛し合えば、心も身体もひとつになりたいと考えるのは、極めて自然な欲求だという考え方からきているのだ。その意味では本作は、壮大な男女の愛のある物語だといえる。

3×3 Criticism 1

文＝激亀仙人

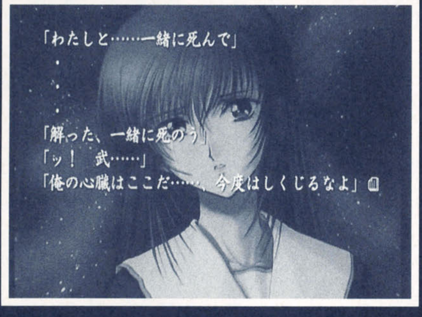
夏には強いが冬には弱く、仕事を引き受けるのは得意だが締め切りを守るのは苦手な遅筆ライター。「久遠の絆」に関しては、ホームページを作成するくらい入れ込んだ時期もあったが、現在ではほぼ隠居の身。

小学校の理科の時間に習った実験で、乾電池のつなぎ方と豆電球の明るさというものがあった。乾電池を直列につなぐと、豆電球は明るく輝くが電池の消耗によってすぐに暗くなってしまう。配線を変えて並列につなぐと、豆電球は暗いが電池は長持ちする。確かそんな内容だったはずだ。なぜこんなことを持ち出したかというと、「久遠の絆」は「直列つなぎ」型のゲームだと思うからだ。

実は2年前は、筆者は今よりずっと熱狂的な"久遠信者"だった。恥ずかしながら、『ザ・プレイステーション』誌に寄せたコラムでも「久遠の絆」の否定派に対してちょっぴり喧嘩を売っていたりする(苦笑)。

最近になって冷静に考えてみると、自分が「感動したこと」を馬鹿にされたくなかったんだな、ということに気付く。そう感動は押しつけちゃいけない、かといって感動したら話さずにはいられない……。ファンページを作る、掲示板を巡回する、同人誌を作る（買い漁る）etc。感動した人々という、ある種閉じられたコミュニティの中で、自分のアイデンティティを必死で確立しようとする。いずれにしろ、作品の手のひらで踊らされていたわけです。それはもう見事なほどに。

これらのパワーを与えてくれたのは、間違いなく作品自体が内包する「破壊力」だ。「久遠の絆」は「輪廻転生もの」であるがゆえに、トゥルーエンドまでのプレイ時間は15時間以上必要だが、その中で愛する女性と「死に別れる」シーンが、なんと4回も登場する。自分のせいで不幸に（しかも4回も）してしまったヒロインに対し、主人公を演じるプレイヤーの心に、懺悔の気持ちと深い愛情が生まれるのはある意味当然の帰結なのだ。だからボロボロ泣いていい。決して恥ずかしいことではないのだから。



バッドエンドから。心中願望があるわけではありませんが、こんな美しい女性と死ねるなら本望だったり。

けれども直列タイプ＝ボリュームのあるシナリオというのは諸刃の剣で、気軽にプレイしたり思い立ってプレイするといった自由な遊び方には向かない。次回作は、できればコンパクトにまとめてもらいたいと、夜が辛くなったオジサンは思う。

直列タイプのシナリオはガード不能のインパクト

「再臨詔編」とは何だったのか?

DC版のオリジナル要素である「再臨詔編」については、ファンの間でもさまざまな論議を呼んでいる。単なるおまけのサービスとしては、あまりにもボリュームがあるし、キレイにまとまった本編にも影響をあたえかねない内容だからだ。

おまけなのにボリュームがあるという点に関しては、「久遠の絆」がRPG的なノベルである限り仕方のないことだと思うが、個人的には思い切って主人公の息子の話にして、息子が父の意志を継いで過去の記憶にさかのぼる、という話なら良かったのかもしれないと思ってみたりする。

そもそも、主人公と親等的に最も関わりが深い、聡子先輩とのハッピーエンドを望むこと自体が無理なのかもしれない。しかし後半の対決ストーリーを導くための布石として、聡子が無理矢理途中から退場となってしまったことに対して、ゲーム中でキチンと説明がなされていない。大祖に真名を知られていたせいだとも考えられるが、それまでの陽気で小悪魔的な性格から、泣き虫のワガママ娘に豹変してしまったことに、大きなショックを受けたのは筆者だけではないだろう。

また本編では救われなかった、杵築と響子、そして汰一と絵理が救われたことは、確かに良かったし嬉しかったが、ヒロインの沙夜先生と栞が完全に蚊帳の外となっているのが、非情にもったいない気がした。少なくとも万葉まで、転生してくる必要はなかったのではないだろうか。好き合った2人でイチャイチャするシーンは、確かに本作らしいエピソードだとは思うが、アニメ『天地無用』や「デュアル」のように、3人で恋のさや当てをするといった、ギャグっぽいシーンを見てみたかった気がする。とまぁ以上、所詮ないものねだりのマニアの戯言だということは十分承知はしているのだが、PS版で「泣いた」人間としては、今回とても「複雑な」気分であるということだけは書いておきたい。

「久遠の絆」は名作なのか?

名作の定義がどんなものかは、人によって異なるだろうし、繰り返し述べていることだが、本作は決して「万人向けの作品」ではない。言えることは「心に残る物語」であるということだ。結局はノベルものであるから、展開が好きとか嫌いとかの問題はあるだろう。コンプリートするまでに、その圧倒的なボリュームのために投げ出してしまう人も少なくないだろう。それでも万葉のトゥルーエンドを見たならば、プレイヤーの心に深く刻まれるものがあるはずだ。愛する者と別れの辛さや、自分を取りまく友人たちの思いやりや優しさ、そういった得がたいものを体験する機会は、そうそうあるものではない。あなたもぜひプレイして、そんな思い出を作ってみませんか。

Criticism 2

「感動した」。小社の『週刊ドリームキャストマガジン』の読者レースにおける評価のコメントにはたいていこの一言が入っている。「久遠の絆」は千年の刻を越えて、幾たびも刹那の出会いと別れを繰り返し、昇華していく物語だ。そこにはさまざまな人物のさまざまな悲しみと苦悩、そして愛といった想いの形があり、それらが重なり合いぶつかった結果、いくつかの結末を迎える。たしかに感動したという評価は妥当であり、制作者サイドの狙いもそこにあるのだろう。しかし、自分としてはこの作品に対してそれほど感動した記憶はない。それよりも物語の基盤になっている「設定」に面白さを見いだしてしまったからだ。



「再臨詔」になって五亡星の描き方が変更されたが、これは「陰陽道」というより、「ユダヤ教」に近い。

混沌とした何かが渦巻いていた世界……。いつしかそこに天と地が生まれ、その中心に"別天神"と呼ばれる男女といった性別のない5神が生まれた。次いで"神世七代"と呼ばれる性別のない神の2神と男女ペアの神々が5組生まれ、神々は力を合わせ世界を形作って行く。そしてある程度完成した時点でそれを完璧にするために、別天神は神世七代の中から伊邪那岐（いざなぎ）と伊邪那美（いざなみ）の2神に国土を生むように命じる。そして、この2神が協力して大地（日本列島）、そして"天津神"と呼ばれる神々を生み出していく……。かなり意訳しているが、今ではお祭りや初詣、家を建てる前の地鎮祭ぐらいしか接する機会の無い日本人の民俗宗教であり、神話である「神道」はこうして始まる。そして「久遠の絆」は、この「神道」をメインに「仏教」や「陰陽道」、歴史上の人物や物語を使って作られた物語だ。「神道」を例にとるなら、蛍が体の中に封じていた"草薙の剣"（神が国を治める象徴として、天皇家に授けたとされる三種の神器の1つ）、万葉や沙夜が唱える"祝詞"（言葉に霊が宿っているという考えから生まれた、神に捧げるいわゆる呪文）、幹久や沙夜が属する"土蜘蛛"（伊邪那岐ら"天津神"に支配する地を奪われた"まつろわぬ神（国津神）"の直系とされる一族）などがそれにあたる。中でも興味深いのは「神道」と「仏教」における死後の概念の違いまでも内包しているところだ。「神道」では死後の魂は黄泉の国を経て魂の根源とされる"祖霊"へ帰っていく。しかし、「仏教」では死後は生前の行いによって"極楽浄土"へ行くか"地獄"に落ちるかを分けられ、どちらにも行けない魂は生まれ変わって現世で修行し"極楽浄土"を目指すことになる。物語上では再び巡り会うために輪廻転生（仏教）を繰り返しながらも、主人公は生きたまま死んだ万葉を追って黄泉の国（神道）へ行ってしまう（正直、このくだりは好きではない。わざわざ主人公=伊邪那岐、万葉=伊邪那美になぞらえて黄泉路行をやり直す必要があったのか、疑問である）。だからといって物語上で矛盾が生まれることはなく、あっさりと同居してしまっている。これは2つのイベントが離れているし、輪廻転生の生まれ変わるという部分のみ使っているせいもあるだろうが、果たしてそれだけなのか？

日本人はいくつかのモノをひとつにしたり、アレンジするのが得意な人種である。ラジカセなどの家電製品はもちろん、実のところ「神道」も、もともと大和朝廷が日本の支配を正当化するために、日本各地の原始宗教をまとめて作られたものだとされているし、成立後も政治的な理由から「仏教」と同居したり「陰陽道」を取り込むなど、いくつかのものをまとめ上げつつ、アレンジを加えて異質なものとも共存してきた宗教である。そしてそれを当然のものとして何世紀も生活してきた日本人も、そういったことへの抵抗感が少なく、お盆にクリスマスに初詣と、さまざまな宗教のイベントも自然に接しているのではないだろうか？（無神論者が多いのは確かだが……）。さらに言ってしまえば、宗教・神話も人が作った物語であって、そこに新たな解釈が入っていくことに何の問題もない。こう考えてしまえば「久遠の絆」に含まれる、土台になった物語の設定の違いも気にならないし、それらをつなぎ合わせてひとつの作品にするための"接着剤"になるオリジナルの設定やアレンジがものすごく面白いモノとして見えてくる。

という感じでたまにはこうやって物語の本筋から脱線して、思いを馳せるのもいいのではないだろうか？



文＝吉岡要也
『週刊ドリームキャストマガジン』編集部の最古株アシスタント。ゲームをやる際には必ず好きなキャラを見つけて、熱中できるようにしている。「久遠」では観樹萌え。実はハンパな「宗教・神話」オタク（ただし無神論者）。

物語の表層だけでなく内側まで探ると、そこには新しい面白みが



日本最古の物語である『竹取物語』もモチーフに。設定はアレンジされ、三種の神器を持って降りてくる

Criticism 3



文＝関 則義 『週刊ドリームキャストマガジン』編集。ゲーム歴約20年。「大戦略FM」でSLGに開眼。以来「A列車」「プリメ」などを好むが、雑誌での担当ゲームはロボット、プロレス、航空機などなど。いわゆる「何でも屋」。思春期な28歳。

のっけから私事で恐縮なのだが、この本『ジーエム』を出しているソフトバンク パブリッシング㈱は、この5月に中央区日本橋箱崎町から港区赤坂に移転した。それに伴い同社の社員である僕も、当然勤務地を変えることとなった。「ここは久遠の絆のページだろう」というお叱りはごもっとだが、もう少し続きを聞いてほしい。僕は編集という「夜型」の職業を考慮し、箱崎まで歩いて15分ほどの“何時でも帰宅できる”江東区新大橋というところに入社直後から住み、社の移転の時点で4年が経過していた。この新大橋という土地は、地価が高いためか、いわゆるスーパーのような、生活に密着したお店が極端に少ない。仕方なく、なぜか豊富にあるコンビニで食料等はローテーションで調達する、という生活だ。要するに4年間住んだものの、愛着よりも強い不満を抱えている、ということである。

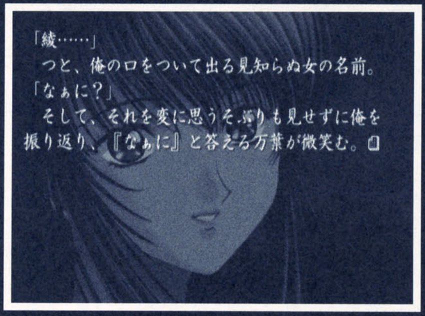
そんな僕が社の移転を機に、引っ越しを考えるのは至極当然であった。いろいろ不動産関係の資料を漁っていた……DC版「久遠の絆」をプレイしたのは、ちょうどそんな時期だった。僕は基本的にシミュレーションゲーマーなので、ギャルゲーやアドベンチャーゲームのようなものは、担当にでもならない限り自発的にプレイすることはほぼない。この作品もドリマガの担当ライターがやけに熱っぽく語るし、ゲーム関係のBBSの一部で待望の論調が強かったので、少し触ってみようぐらいのノリで始めたにすぎなかったのだが――。

「わた……し……を……さがして、たかひさ。なんども……なんども繰り返し……繰り返し……罪の許されるその日まで……」

（平安編／蛍の今際の言葉より）

前述したように会社まで徒歩で通える身ゆえ、ここ数年映画も小説もまともに見ていない。その上ユニットをチマチマ動かすのが好きだから、ゲームもストーリー性のあるものはほとんどやらない。僕は自分でも気づかぬうちに、「感動」という心の動きからずいぶん遠ざかっていたようだ。このヒロイン（の前世）の言葉を聞いた（読んだ）時、僕は全身に鳥肌が立つのを感じたし、目頭が熱くなっていることも自覚していた。もちろんこのセリフの時点では、その意味がすべて明らかになっているわけではないが、ほんの少し想像力を働かせば、この目の前で救えなかった女性が、ヒロイン万葉の前世であることは歴然だ。彼女は千年の時を超え、主人公の前に現れたのだ。だが今生でもまだ結ばれていないし、「なんども、なんども」と言っているのだから、この後「なんども」別れを繰り返すことは容易に想像できる。その悲恋と、それでも千年の時を経てなお愛を貫く……。これから起きるであろう困難を想うと、心がすり潰されるような気持ちがした。加えてストーリーばかりでなく美しいグラフィックス、透明感のあるBGMも僕の心にいろんな潤いを与えていた――。つまりハマっていた。

愛、情緒、感動、隅田川



夏祭でのひとこま。このシーンは、ビジュアル、間、ともにゲーム史上屈指であると、断言する。

「花火は……嫌いでありんす。すぐに……消えてしまうから」

（元禄編／花火を見る綾の言葉より）

花火のさまざまな色の光が、万葉の美しい横顔を照らす――。その刹那、万葉と花魁風の女性の横顔とがオーバーラップする。「綾」と、思わず知らない女性の名で呼びかけてしまう主人公。だが……「何？」と振り返り何事もなく応える万葉……。さりげないやりとりの裏に、膨大な想いが秘められている。このやりとりの謎は、直後の元禄編で明らかになるが、僕はこの元禄編が、このゲームの中で一番好きである。元禄編の主な舞台は吉原だ。そう、今では東スポでよく紹介されている、あの一大風俗スポットである。とは言っても、今の風俗ほどあっけらかんとしたものではなく、武家の娘だったという綾がここにいるという背景が、すでに悲しさを醸し出している。そして吉原の遊郭の窓から、主人公と綾の2人が見ていたのは、隅田川の花火――。本当に美しいシーンだ。物語上当然なのだが、この時代でも2人はやっと巡り会えたのに悲しい別れを迎え、その結末は現代に譲ることになる。

僕はその後、幸運にも1回目のプレイで真エンディングまで辿り着くことができ、2人の行く末を見守ることができた。また「再臨詔」シナリオも、存分に堪能した。すばらしいエンタテインメント作品に出会えたと、本当に感動している。その結果――。

僕は引っ越ししなかった。新大橋に住み続け、赤坂には電車で通うことにした。何しろこの地名の由来である「新大橋」は、隅田川に掛かる橋。偶然にも今僕は、こんなにも素敵な舞台設定ができる地に住んでいるのだから。いろいろ探せば、こういうお話で現実にあったものが、見つかるかもしれないと思うと、ワクワクする。僕自身には、一生こういうことは、ないかもしれないけど。

ゲームの広告

「あそぼー。」ですべてのプラットフォームのイメージを統一する、SCEの夏キャンペーンです。どちらもかなり印象に残りますが……。

灯台もと暗しでド真ん中なコトバ「あそぼー。」

前回（といっても覚えている人はいないと思いますが）、PS2導入時のテレビCMを見て、「プレステは、2になってもブランディング戦略を変更したりせず、PS時代のイメージ資産を受け継ぐのでは？」みたいな予測を書きましたが、どうやら流れはその方向で進んでいるようです。PS時代と同様のキャンペーンを展開をしていますから。やはり肝心の新作ソフトがPS用のものばかりでは、広告だけ先走ってもしょうがないということでしょうか？　それとも、これもSCEの狙い通りなのでしょうか？　互換機戦略が、ソフト開発や広告戦略にどんな影響をもたらしたのか、興味あるところです。

その一方で、互換機にしてくれたからこそ、こんな商品も開発できたのでしょう。そう、PS oneです。外観や仕様に関しては、きっと他ページで紹介されてるでしょうからここでは触れませんが、すげぇカワイイっす。こりゃ女性やお子サマでなくても、つまり小生のようなオッサンだってほしいっす。もともと小型化自体は、ソニーのお家芸ですから、こうした進化を遂げたことは想像に難くありませんが、それでも実物を目の前にすると「さすがソニー」と唸らざるをえません。旧プラットフォームをデザインの力で再生させたところも商売上手。ここはひとつ、ケータイと接続するケーブルとか液晶モニターとか、来春なんていわず早く出してほしいっす。

でもって現在、このPS oneも登場する夏休みCMがオンエア中であります。一つはPS oneを買った女のコが、小さな袋を手作りして友だちんとこに行くと、友だちは友だちでリュックを作っていたというストーリー。ケータイにカラーリングするのと同じ感覚で使ってほしいというメッセージが込められていると読みました。

そしてもう一つが、PSでは珍しいパロディもの。PS2やPS one、ポケステで楽しむ老若男女のさわやか～なシーンが次々と流れ、バックにはこれまた大瀧詠一風のさわやか～な音楽。まぎれもなくコ○・コーラのCMでよく見る風景という一編。ま、これもよく見ると、サラリーマンに抱きつく恋人がちょっと太めだったり、江戸の町娘がいたりと、本家の過剰なさわやかさをチクリとおちょくってはいるのですが。

で、これらのCMには共通のキャッチコピーがついていて、今回はズバリ「あそぼー。」であります。PSのコピー戦略に関しては、連載2回目で触れましたが、とかくコピーとなると、技巧やダジャレに走りそうになるところ、“誰もが口にするのに、誰もがコピーとは考えなかった”──そんな“灯台もと暗し”でド真ん中なコトバが今回も選ばれています。それでいて、この短い呼びかけの中に、ゲームの屋外への持ち出しやネットへの発展といった将来の戦略もちゃ～んと匂わせているところはさすが。

ところで目下のPS oneの販売数ってどんなものなんでしょう？　ひょっとするとPS2以上に売れたりして？　それもちゃ～んと予測済みだったりして……と、ソニーのやることなすことみな計算づくのような気がするんですが、もしかすると、そう思わせるところこそ、ソニーのイメージ作りの一番の巧みさなのかもしれません。



文＝白滝明央
（広告批評編集部）
現在発売中の7/8月合併号は、20世紀の戦争プロパガンダをビジュアル形式で振り返ってます。ものすごい数の戦争ポスターを集めるのがタイヘンでした。







この夏のPSキャンペーンから。PS oneを入れるバッグを自作する女のコと（上）、某炭酸飲料のスカッと爽やかな世界をパロディにした一本。後者はタイトルもズバリ「I feel あそぼー」篇、だって（中・下）。

ゲームCM好感度ランキング

4~6月

順位	累計スコア	商品名	編名	メーカー
1	200.7	ドラゴンクエストVII	SMAP 小学生の噂	エニックス
2	14.0	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	月の恐さ	任天堂
3	11.3	星のカービィ64	発売告知	任天堂
4	5.3	ファイナルファンタジーIX	発売告知	スクウェア
5	4.7	ゾイド	ライガー復活	トミー
6	4.7	鉄拳TAG TOURNAMENT	白クマ	ナムコ
7	4.0	ファンタビジョン	以上	SCE
8	4.0	ポケモンカードneo	対戦場	メディアファクトリー
9	3.3	デジタルモンスター カードゲーム	そして戦略	バンダイ
10	2.7	筋肉番付 ROAD TO SASUKE	食って鍛えて働いて	コナミ
11	2.7	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	仮面の恐さ	任天堂
12	2.7	ワリオランド3	発売告知	任天堂
13	2.7	ぼくのなつやすみ	発売告知	SCE
14	2.7	TVDJ	焼肉	SCE
15	2.7	糸井重里のバス釣り No.1決定版!	藤井隆	任天堂
16	2.7	ポケットモンスターPICHU1/1	ニャースの双眼鏡	トミー
17	2.7	鉄拳TAG TOURNAMENT	鉄橋	SCE
18	2.7	遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ	黒ミサ	コナミ
19	2.0	ゾイド	冷血の遺伝子	トミー
20	2.0	デジモンアドベンチャー 超進化シリーズ	体感せよ	バンダイ

データ提供:CM DATABANK/CM総合研究所

この第一四半期(4月~6月)は、通常の年でいえば仕込みの時期で、タイトル数も少なく、CM露出も少ないのが普通。しかし今年は、業界屈指の大作が上半期に集中し、ユニークなCMで定評のあるSCEさえも下位に低迷するほど、大量の発売告知CMが投下された。実際、ドラクエVIIのCMなどは、そんなに多くはないようだが、そのインパクトは強烈で、ドラクエVIIのCMの噂を休み時間にするという珍現象さえ生まれたようだ。

ただ、総じていえるのは、ゲーム関係のトレカやおもちゃも人気が高いということ。CM人気が売上に直結しないとはいえ、CMがきっかけで購入につながれば御の字。夏休みのゲームCMにも期待しよう。



ドラゴンクエストVII SMAP 小学生の噂
小学生のSMAP5人が休み時間にDQVIIの噂をする。かわいらしさと一種の不気味さが同居し、強烈なインパクト。



ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 月の恐さ
ゲームシーンをあまり使わず、新作ゼルダの新たな特徴"恐さ"を表現。わかりやすさが際立っていた。



ファイナルファンタジーIX 発売告知
モノトーンで過去のシリーズを流し、雨に打たれるジタンへとつなぐ。コカコーラのジダンとの対比の妙

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号・E-mailアドレス（あるかたのみ）を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。複数回答欄はすべて使う必要はありません。集計は機械も使用しますので、ハガキは切り取り線の通りにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募ください。

編集部へひとこと

gM編集部ではご意見・ご感想をお待ちしています。アンケートハガキの指定欄か、あるいは官製ハガキ（あて先はアンケートハガキと同じ）にて投稿してください。次回より採用の方には、図書券500円分を差し上げます。

●どんなに好きなゲームでも気に入らないところはやっぱりあるハズ。ゲームに対して、一歩間を置いた冷静な見方をした記事に、これからも期待しています。
（神奈川県・女性・29歳）

●PS2購入しましたが、ソフトを１つも買っていません。だってDVDが楽しすぎです!!
（京都府・男性・28歳）

●しばらく（06号の）表紙が目に焼きついて離れないことだろう。
（新潟県・男性・31歳）

●ゲームやってて「楽しい」よりも「現実から逃げる方法」に使ってることが多い。やだなぁ。
（新潟県・女性・22歳）

●点数を付けずにゲームを紹介するやり方にとても好感がもてます。芸術としてのゲームを伝えるにふさわしく、こういうタイプの雑誌が出てきたことを嬉しく思います。
（兵庫県・男性・18歳）

●gMはせっかく不定期刊なのだから、常に最新ハードの情報を追い求めて欲しい！それは、ゲーム業界の動向にも通ずるものである！情報が無い時には発刊しないのもあり。（東京都・男性・23歳）

●何年か前から、妙に後ろ髪にまとわりつく音があってゲームCDからテープに落として何度も聴いてました。gMを読んでポンと手を打ちました。そーか、I'veのしわざだったんだ。
（岡山県・男性・32歳）

●東京の人はいいなぁ。色々すぐそばでやってくれて、すぐ行けるから。
（静岡県・男性・37歳）

●ここの雑誌はコンシューマゲームと18禁の間に敷居がないところがすごく好きです。（大阪府・男性・25歳）

●ちょっと価格高すぎ。
（東京都・男性・14歳）

●「プロダクトブランドという選択」を読んで、なんだか霧が晴れた、そんな気分です。実は今までずっと「何だ、下請会社に作らせたのか!」と思ってました。マジで。
（愛知県・男性・26歳）

●最近のゲーム業界は良識ある仕事をしているところが少ないと思います。ソフトだけでなく、攻略本も（誤字、脱字、デタラメ等）ひどいものがあります。こんな事を正す様な特集をしてください。
（熊本県・男性・20歳）

1 性別
1 男性
2 女性

2 年令
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 ゲームの情報を入手する主なメディアなんですか。
01 アルカディア
02 Game Walker
03 げーむじん
04 ゲーム批評
05 ザ・プレイステーション
06 電撃王
07 電撃G'sマガジン
08 電撃ドリームキャスト
09 電撃NINTENDO64
10 電撃PlayStation
11 ドリームキャストマガジン
12 ハイパープレイステーション
13 ファミ通
14 ファミ通DC
15 ファミ通PS
16 ファミ通64+
17 Vジャンプ
18 64Dream
19 ＧＪＱ
20 ファミ通 .com（web）
21 geisen（web）
22 GAMESPOT/JAPAN（web）
23 電撃オンライン・ドット・コム
24 メーカーのホームページ
25 テレビ番組
26 選択肢以外の雑誌
27 選択肢以外のwebサイト
28 その他（具体的に）

5 本誌をどこで知りましたか
1 雑誌の広告
2 書店ポスター
3 店頭
4 インターネット
5 知人の紹介
6 ロコミ

6 gM(ジーエム)を購入した理由は
1 表紙が良かったから
2 知りたいゲーム情報が載っていたから
3 特集記事が面白そうだったから
4 インタビューが面白そうだったから
5 企画・連載が面白そうだったから
6 価格が手ごろだったから
7 知人・有人の評価
8 インターネットなどでの評価
9 その他

7 gM WIRE(じーえむわいやー)に期待する内容はどんな情報ですか（２つまで）
1 新作情報
2 ゲーム業界の動向・裏話
3 攻略記事
4 連載・企画
5 読者掲示板（コミュニティ）
6 関連コミック・小説
7 その他

8 ジーエムのリニューアルについて（具体的なご意見はひとこと欄もお使いください）
1 たいへんよくなった
2 よくなった
3 あまり違いを感じない
4 わるくなった
5 たいへん悪くなった
6 その他

9 gMで面白かった記事、つまらなかった記事を3つずつ、以下から選んでください。
01 特集 ファイナルファンタジーIX
02 特集 ドラゴンクエストVII
03 特集 FF、DQ全レビュー
04 特集 グランディアII
05 特集 エターナルアルカディア
06 特集 ペルソナ2 罰
07 特集 マリオストーリー
08 特集 RPGツクールGBでつくーる
09 特集 検証RPG SINCE1977
10 特集 RPG Recommend
11 特集 gM的コンシューマRPG全リスト
12 特集 ネットワークRPGの今
13 激突!!トマラルク誕生秘話
14 gM WIRE点火！
15 ゲーム絵師の肖像!
16 三者三様① 「DEAD OR ALIVE2」
17 三者三様② 「アドバンスド大戦略」
18 三者三様③「久遠の絆」
19 ゲエムの広告/ゲームCM好感度ランキング
20 連載小説「蝶はすぐ死ぬ」
21 Game Market Log 総合
22 Game Market Log PS・PS2
23 Game Market Log Dreamcast
24 Game Market Log NINTENDON64
25 Game Market Log 携帯ゲーム機
26 Game Market Log Arcadea
27 Game Market Log PC
28 Game Market Log adalut
29 Game Market Log ラインアップリスト
30 付録 DOA2ポスター
31 キューティーグラフィックス
32 ゲームクリエイターの矜持 金子一馬
33 Phantom of Inferno
34 プレゼント

10 家庭用ゲーム機のネットワーク接続に期待していますか
1 すでに利用している・利用してみたい
2 従来のインターネットとは違う内容であれば利用する
3 ＰＣなどよりも手軽に接続できるので利用してみたい
4 家庭用ゲーム機がネットワークにつながる必要を感じない
5 その他

11 ゲームソフト・ハードをおもにどこで購入していますか。よろしければ具体的な店舗名もお書きください。
1 家電量販店・ディスカウントショップの店頭
2 ゲーム専門店
3 メーカーなどが運営する販売専門サイト
4 ３以外のオンラインショッピング（量販店サイトなど含む）
5 その他

12 表１から持っているハードをあげてください。（８つまで）

13 表１から購入予定のハードをあげてください。（８つまで）

表 1
01 プレイステーション２
02 プレイステーション
03 PSone
04 ドリームキャスト
05 NINTENDO64
06 ポケットステーション
07 ゲームボーイ（カラーを除く）
08 ゲームボーイカラー
09 ワンダースワン
10 NEO・GEOポケット／カラー
11 X－Box（仮）
12 ゲームボーイアドバンス（仮）
13 ドルフィン（任天堂次世代機）
14 デスクトップパソコン
15 ノートパソコン
16 ｉモード対応携帯電話
17 以外の携帯電話・PHS
18 DVDプレイヤー
19 デジタルカメラ

郵 便 は が き

料金受取人払

赤坂局承認

603

差出有効期間
平成14年4月
30日まで

107-8790

（受取人）

東京都港区赤坂4丁目13番13号

ソフトバンク パブリッシング（株）

ジーエム 07号　編集部行

（フリガナ）		生 年 月 日
お 名 前		19　年　月　日生
ご 住 所 □□□-□□□□	都道府県　市区郡 TEL　（　　）	
希望するプレゼント番号（P144を参照）	賞品番号	賞品名
E-mail アドレス		
編集部へひとこと		

ジーエム 07号

ジーエム　07号

ジーエム　07号アンケートハガキ
（書き方は96ページを参照してください）

1 性別

2 年齢

3 学校 職業

4 ゲームの情報を入手する主なメディアはなんですか

（その他　　　　）

5 本誌をどこで知りましたか

6 ジーエムを購入した理由

（その他,具体的に　　　　）

7 gMWIREに期待する内容はどんな情報ですか

（その他,具体的に　　　　）

8 ジーエムのリニューアルについて

（その他　　　　）

9 ジーエムで面白かった記事、つまらなかった記事を3つずつ選んでください

●面白かった記事

●つまらなかった記事

10 家庭用ゲーム機のネットワーク接続に期待していますか

（その他　　　　）

11 ゲームソフト・ハードをおもにどこで購入していますか

（店名・その他　　　　）

12 持っているハード（8つまで）

13 購入予定のハード（8つまで）

蝶はすぐ死ぬ

文＝清水マリコ　写真＝森山大道

Le conte de fées

「西村は、Fのキーワード持ってる?」

休み時間に、クラスメイトの早坂夏紀が祐胡に話しかけてきた。

「ひとに教えたくはないけどね」

「そう言うと思った、西村なら」

夏紀はひとり納得してうなずいている。

「私も持ってるから、交換で教えない?」

「やめたほうがいいよ」

「運命変わる関係だと困るから? Fってやっぱり、本当だって思ってる?」

「わからない」

祐胡はFのシステム自体、妹が勝手に祐胡のぶんまでIDとキーワードを取ってきてから、初めて知らされたのだった。

「私は、本当だと思ってるんだ」

ショートカットでかりかりに細身で、少女というより少年のような夏紀だが、Fを信じるあたりは、やっぱり女の子だなと思う。

「キーワードも、わりと気に入ってる」

「よかったね」

キーワードはFのサイトにアクセスした時点で自動的に決められ、以後、基本的に変更はできない。あまり美しくない物の名前や、広がりのない地味な言葉を振り当てられる場合もあるが、それもまた偶然、運命のひとつだ。良い面ばかりではないことが、逆に、Fの人気の理由のひとつでもある。

「でも、いまのところ運命はまだ変わってないの。もう、10人以上のキーワードは集めたんだけど、みんなバラバラ」

「残念だね」

どこの誰が運営しているサイトなのかも謎の「F」。アクセスで与えられるキーワードは「運命的に自分と関わる人間」を捜す鍵だ。同じ、あるいは相互に関わりのあるキーワードを持つ者が出会えば、その運命が変わるという。良い組み合わせは良い運命へ。悪い組み合わせは悪い運命へ。異性で良い組み合わせのキーワードなら、もちろん恋人になる可能性は大。占いのようでゲームのようなこの「F」は、若者、とくに女の子に人気だった。

「西村は、いっつも淡々としてて、物事なんにも関心ありませんって顔してるよね。嫌みじゃなくて、天然でそういう感じする」

祐胡を覗き込むようにじっと見上げる夏紀の大きな目。

「天然てなんだよ」

祐胡は少し唇を尖らせてつっこんだが、夏紀は、そういう顔の西村、ちょっと女の子っぽいね、とニッと笑った。

「西村がわざわざ教えないっていうキーワード、かえって知りたくなっちゃった」

「教えないよ」

一生懸命の夏紀に協力したい気持ちはあるが、あのキーワードはダメだと思う。

「うーん……やっぱりダメかなあ……」

夏紀はふっと廊下側の席を振り返る。

「このクラスで私がキーワード知らないの、あと西村と、あの子だけなのにな」

視線の先の、前から4番目の席に、斉藤ゆりあが座っている。おっとりとしておとなしそうで、白い肌に黒い長い髪が印象的な、夏紀と正反対のタイプだった。

「斉藤も、ネットなんてするんだ」

「意外でしょ」

夏紀は鼻の頭にわずかに皺を寄せて苦笑した。いつもひとりで本を読んだり、うつむいて何か書き物をしているゆりあは教室でもやや浮いていて、女生徒たちに、あの子コワイなどと、ときどき言われている。

顔だちはきれいで、男にはひそかに人気がある子なのだが……。

「あ、チャイム。ねえ西村、私諦めないよ。絶対に、キーワード教えてもらうからね!」

夏紀はマンガでよくあるしぐさのように、ビシッと人さし指を祐胡に向けた。

授業中、祐胡は窓側やや後ろにある自分の席から、なんとなく、ゆりあの斜め後ろ姿に目をやっていた。

ゆりあは授業を聞いているのかいないのか、自分の細い指の爪と教師が書いている黒板を、ゆっくり、交互に眺めていた。

ああいう斉藤の雰囲気だと、キーワードは黒とか、月とか、猫なのかなやっぱり。

「西村、さっき斉藤のこと見てたでしょ」

放課後、夏紀がわざわざ祐胡の席の前に来て言った。

「男の子って、やっぱりああいうタイプがいいのかなあ」

「人によるだろ」

判で押したような夏紀の台詞に、祐胡も判で押したように答える。

「西村は斉藤のキーワード知りたくない?」

「べつに」

祐胡はカバンに教科書をつめて教室を出た。夏紀は、ちょこちょこした足どりでついてくる。ふたりはそのまま学校を出て、住宅街に沿って上り坂になっている道を、駅方向へ歩いていった。

「ついてきたって、おれはキーワードは教えられないよ」

住宅街も終わって広い通りに出たところで、祐胡は信号待ちで立ち止まった。太陽がほぼ真上から暑く照りつけて、アスファルトに落ちる影が小さかった。

「万が一にも、誰かの運命を変えるような立場になるのは嫌なんだ」

祐胡には、Fのキーワードよりずっと、人に言えない秘密がある。祐胡の心が動揺すると、祐胡自身にも、世の中にも悪いことが起きるのだ。偶然だと自分でも何度か否定してきたが、飼い猫の死から街の洪水まで、しつこく繰り返される偶然に、いまでは祐胡自身がうんざりしていた。

だから、僕はなるべく淡々として、人と関わらないようにしてるのに。

「……わかった。しつこくしてごめんなさい」

理由は説明しなくても、祐胡の口調と、表情で気持ちは伝わったのだろう。

夏紀はしゅんとして頭をさげた。

ここで動揺はいけないと思いつつ、祐胡は

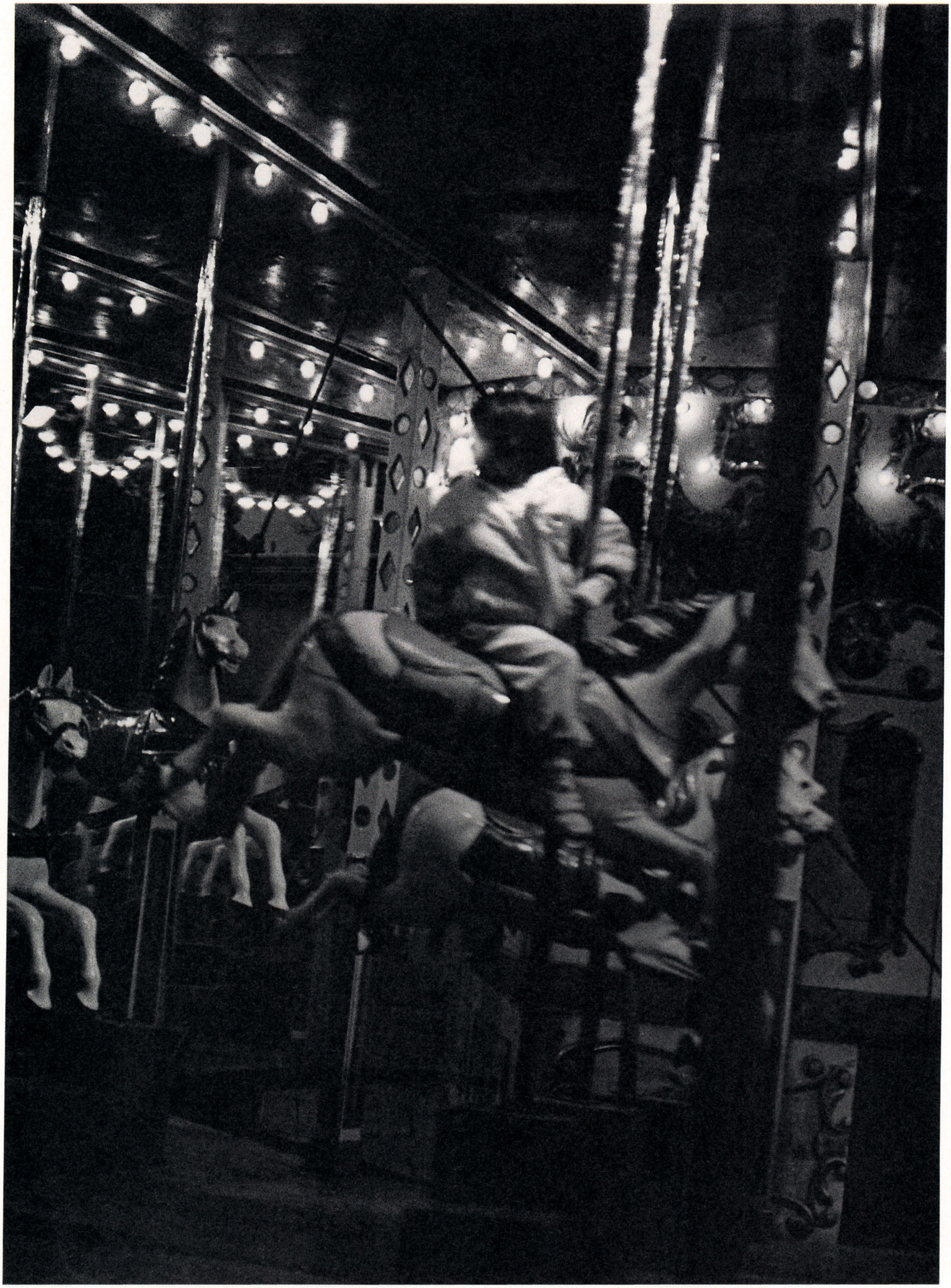
Le conte de fées

つい、夏紀がかわいそうになる。
「キーワードは教えられないけど、代わりにそこのコンビニで、スイカアイスくらいなら早坂に奢るよ」
「ほんとう?」
夏紀の目がすぐに輝いた。そして、コンビニから向かいの図書館の自動ドアの向こうをちらっと眺めて、アイスより欲しいものがあるけどダメかな、と笑ってつぶやいた。

天井の高い大きな建物に一歩入ると、外とは打って変わって涼しかった。
図書館や学校の図書室は、どこも同じ懐かしいような匂いがする。人の手に触れ、古くなった紙とインクの匂いだ。入り口から一直線に入った奥で、ゆりあがひとりでぽつんと立って、並んだ本の背表紙を見ていた。
「あ。西村君。珍しいね」
近くへ行くと、ゆりあが先に祐胡に気づいて声をかけてきた。
「外暑いから涼みに来たの?」
「うん。斉藤さんの顔も見えたし」
「なんか、西村君らしくないね」
「おれもそう思う」
これは夏紀に頼まれたことだ。夏紀はゆりあが苦手なのだが、キーワードだけは知りたいので、聞き出してほしいと言われたのだ。
「そしたらもう、西村のキーワードは詮索しないから」と。ゆりあには悪い気もするが、それで夏紀の気がすむならと、祐胡は頼みをきくことにした。それに、ゆりあのキーワードなら、祐胡も少し興味がある。
「斉藤さんは、童話とか読むの?」
祐胡はゆりあがさっきまで見ていた本棚に目をやる。絵本より少し上の年齢層向けの装丁で、白雪姫や、ジャックと豆の木などのおなじみのタイトルが並んでいた。
「うん。子どもっぽいかなと思うけど、短い中に深いニュアンスがあって好きだし、いまの私のキーワードにも関わってるから」
どうやって切り出そうかと思っていたのに、向こうから話題にしてくれた。
「どの本が関係ある本なの?」
「たぶんこれ」
ゆりあが棚から1冊を抜いて祐胡に渡した。
それは魔女の呪いで蜘蛛と蝶とに変えられた恋人どうしという童話だった。作者の名もあるが、聞いたことはない。
「蜘蛛は呪いをとくために、満月までに魔女に13匹の獲物を捧げないといけないの。13匹が揃わなければ、ふたりは人間に戻れずに、いつか蜘蛛は蝶を食べてしまうの。愛しあってるのに、かわいそうでしょう」
「そうだね」
祐胡は本をぱらぱらめくった。蜘蛛が獲物をとらえる挿し絵が妙にリアルで、童話の本なのに不気味だった。
「最後はもっとかわいそうなのよ」
だがどうなるかは説明せずに、ゆりあは祐胡の手から本を取り上げ、棚に戻した。細い指がすうっと本の背表紙をなぞる。
きれいなしぐさだ。祐胡は、そんなゆりあの姿から、ふと思いついて言ってみた。
「蝶が、斉藤さんのキーワードなの」
ゆりあはこくんとうなずいた。
「なんかすごく、斉藤さんにあってるね」
「……え」
ゆりあは少し照れたように笑った。それを見て、祐胡も柄にもなく戸惑ってしまう。今日はまずい。女の子に、やけに気持ちを揺すられている。
「西村君のキーワードは?」
ゆりあの黒目がちな瞳に向き合い、祐胡はしぜんにことばを口にした。
「……蜂だよ」

図書館のすぐ裏、公園の水飲み場の横で、夏紀は祐胡を待っていた。
「斉藤のキーワードは聞いてくれた?」
「蝶だって」
「すごくあの子らしいね」
「うん。じゃあね」
祐胡は自分が感情にまかせて「蜂」と言ったことを後悔していた。もう用件は済んだから、早めに帰ろうときびすを返すと、ちょうどゆりあが長い髪を揺らして、こっちへ向かって走ってくる。黒い瞳が潤んでいた。僕の教えたキーワードのせいで、もう運命が変わったのか? まさか——。
「夏紀!」
ゆりあは祐胡の横をすり抜け、後ろにいた夏紀に飛びついた。
「西村のキーワードは蜂だって!」
「よかったね。これで私たち、呪いがとけて幸せになれるね」
振り向くと、ふたりはまるで恋人どうしのように寄り添い、抱きあっている。
「蜘蛛なんだ。私のキーワード」
夏紀が祐胡の視線に気づいて、ゆりあの長い髪を撫でながら、ニッと笑った。
「ごめんね。たぶん西村は、私がキーワードを訊いても教えてくれないと思って、ゆりあとこの作戦を考えたの」
そうなの、とゆりあもうなずいた。
「私たち、Fのキーワードを交換してから、運命が変わって仲良くなったの。いまは、夏紀が私の一番大事な存在なの」
「でも、運命があの童話のとおりだと、私たちは幸せになれないから、獲物のかわりに、キーワードを13匹分集めることにして……西村が、最後の13匹めなんだよ」
祐胡は何も言うことができない。
「でも、西村君が蜂でよかった。蜂なら、針で魔女から逃げられるかもしれないから」
「そうだね。西村なら大丈夫だよ。とにかく、キーワードを教えてくれてありがとう!」
女の子ふたりは手をつなぎ、笑いながら、公園の向こうへ走っていった。
「……」
やっぱり、僕が動揺すると良くないことになる。ひとり残った祐胡は図書館に戻って、ゆりあが撫でた背表紙の本を抜き出した。
童話の続きを読んでみる。
『蜘蛛は一生懸命に、獲物を13匹集めました。けれど最後の13匹めは、魔女が作った偽物でした』
そのとおりだ。僕は、女の子たちのひたむきさに惹かれたけれど、だからこそ本当のキーワードが言えなくて、嘘の、というより願望のキーワードを言ってしまった。僕の本当のキーワードは「罠」だから……あまりにも僕らしくて嫌だったんだ。
だから、あの子たちが本当に幸せな運命を手に入れたかどうかはわからない。だけどももともと「F」だって嘘か本当かわからないのだし、信じる力がつよければ大丈夫だろう。
そう願い、もちろん本当のキーワードはずっと黙っていることに決め、祐胡はリアルな蜘蛛の挿し絵のページを閉じた。

(第七話「a quirk of Fate」終)





Market Log.

ゲーム・マーケット・ログ

総合誌でありながら、すべてのプラットフォーム情報が載っているわけではなかった旧ジーエムを反省し、新たな領域にチャレンジした新企画。苦労の割に報われない説あり……。

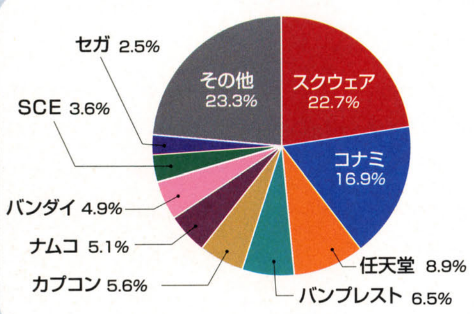
初めてジーエムを読むお客さん、こんにちは。旧ジーエム読者のみなさん、こんばんは。大王でございます。かつて私のボヤキコーナー、「オレ的ランキング」というのがありまして、まあそれなりに人気も高かったわけですが、より多くの読者の方に読んでいただける雑誌を目指すため、発展解消(?)したんですね。で、新たにムリムリ設けたのがこの、「Game Market Log.」なんです。

ページをめくればわかるように、このコーナーは、プラットフォーム、カテゴリー別に、その販売動向、ニュース、TOPIC、新作情報、カレンダーなど盛りだくさんに情報を詰めこむことで、変則的なジーエムの発売サイクルの間に何がゲーム市場に起こったかを記録として残そうという試みなのです。はっきりいって1回やって後悔しているくらい準備、制作には苦労しましたが、それなりに面白く、なおかつ役に立つのではないかと思っとります。

各プラットフォームのページは、【総評】【ゲームスポットクォーターヘッドライン】【TOPICS】【販売本数ランキング】【期待度ランキング】【チャート分析】【新作PICK UP】で構成されており、それぞれ、主観的でありつつも客観的であるというかなりの独自判断にて、選択、執筆されております。なかでも【新作PICK UP】は、そのゲームの特徴がひと目でわかるように3つのポイントを上げ、本文では極力主観的なレビューのようなスタイルをとっています。これは、すでにそのゲームをみなさんがそれなりにご存知である

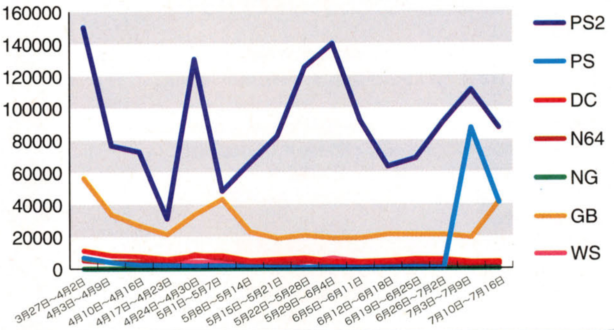
Game

ＰＳ２、そして先日のＦＦⅨが目立つ動きを見せている。しかし、ＧＢの安定した出荷や、シェアでも第３位にいるソフトラインアップなど、任天堂の手堅さも一目瞭然だ。



出荷本数別メーカーシェア

４月１日から７月１６日（約３カ月半）のソフト販売本数を集計。メーカー別のシェアを算出したもの。７月６日まではタイトル数の圧倒的に多いコナミがトップだったが、やはりＦＦⅨ効果でスクウェアがダントツに。
※集計のデータは、本誌独自の方法により集計したものです。協力・月刊デジタルメディア ナビゲーター／集計協力店／TVパニック（明響社）／わんぱくこぞう／その他。



2000年4月-7月のハード販売動向

週単位のハード別販売台数を、独自の調査・集計により算出したもの。発売したばかりのＰＳ２は製造が追いつくだけ売れたという感じ。ただし、７月に入って、やや止まり気味。ゲームボーイは安定した出荷が続く。
※集計のデータは、本誌独自の方法により集計したものです。協力・月刊デジタルメディア ナビゲーター／協力店／TVパニック（明響社）／わんぱくこぞう／その他。

ことを前提とし、より簡潔にゲームの魅力を伝えるためと考えてくださ い。以上のことを踏まえ、ＧＭＬをお楽しみいただければ幸いです。

ＰＳ２の勢い続かず救ったのはＧＢＣ

４月から7月にかけてのゲーム市場は、１年の中ではもっとも冷え込む時期。ところが、今年は3月にＰＳ２発売があったこともあり、その勢いは続くものと見られていた。しかし、ハードは売れてもソフトは売れずとショップが嘆くように、ＰＳ２市場が立ちあがったとはいいがたく、いつもの第一クォーターに戻ってしまったという感じ。ＰＳ２というハード自体も、６月までに２００万台を販売したということだが、発売日の勢いから考えれば、４月以降はごく普通のハードなみといえるかもしれない。そんななか、安定した売上を見せ、ショップをほっとさせたのがゲームボーイカラー。価格帯が違いすぎるので比較していいのやらとも思うが、週ベースで見ると、ＰＳはもちろん、ＰＳ２の販売数に肉薄することも多々あった。任天堂にとっても、ショップにとってもゲームボーイカラーは孝行息子であったといえる。

ほかのハードに目を向ければ、はっきりいって惨憺たるものだ。結果だけでいえばそのハードを牽引するゲームがなかったか、あるいは夏商戦以降に控えているからなのか。各社夏休みにハードを売るどんなキャンペーンを仕掛けるか、楽しみにしている。

GAMESPOT JAPAN クォーターヘッドライン(ALL)4月～7月

7/6	コナミが五輪野球チームの公式スポンサーに
7/5	CESAがTGS2000秋の開催概要を発表
7/4	FCソフトをHPに無断掲載したグループ逮捕
6/29	フロム・ソフトとドワンゴが合弁会社設立
6/26	コナミが上海に現地法人を設立
	アルゼが米国でカジノライセンス取得
6/20	MicrosoftがX-Box拡充でBungieを買収
6/15	「任天堂スペースワールド2000」開催概要発表
6/12	オープンブック9003が7月に社名変更
6/6	「ディノ2」は9/13。カプコンが戦略発表会
6/1	リストまで作成して海賊版販売していた男性逮捕
5/31	ナムコのCG4作品がSIGGRAPHで入選
5/23	データイースト，和議開始決定
5/22	コナミ，日本ゴルフツアー機構と公式スポンサー契約
	コナミがHPクラッキング事件被疑者検挙を説明
5/18	X-BoxのCPUクロック数はまだ未決定？
5/17	コナミ，連結売上高1466億円と過去最高
5/16	コナミがプロ野球ゲームのライセンスについて説明
4/29	ゲームや縁日など家族で楽しめる「おおさかゲームまつり」本日開幕
4/28	飯野氏が「スーパーワープ」設立発表。ネット意識した4つのセクションを準備
4/27	タカラとコナミが戦略的資本提携コンテンツや流通でシナジー効果狙う
	コーエー襟川会長が同社のネット戦略について発表
4/25	セガトイズと日本エアシステムが提携。「プーチ」のJAS機内限定版が登場?
4/24	セガの犬型ロボット「プーチ」ニューヨークでも大人気!?
	アトラスが連結ベースで赤字転落施設事業関連会社の業績悪化で
4/19	「ドラゴンクエストNET」テストサービス実施中
4/14	イマジニア，業績の大幅下方修正で無配に。PS2用タイトルの発売延期が響く
4/7	AIASがFFの坂口氏に本年度の栄誉賞を与えると発表
4/6	デジキューブ本社に銃弾2発が撃ち込まれる
4/5	エニックスがホラー大賞を企画大賞は賞金700万円
4/4	「ゴルフしようよ」などのボトムアップが破産申し立て
4/3	「コナミスタイルドットコム」がオープン
	「東京ゲームショウ2000春」開催
4/1	NECホームエレのHPが3月で閉鎖エンターテイメントタウンも終了



財務体質強化を図りたいタカラと、流通ルート、玩具制作ノウハウを活用したいコナミの思惑が一致し、資本提携。

コンシューマ総合売り上げランキング 4月～7月

順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	ファイナルファンタジーIX	PS	スクウェア	'00年7月7日	7,800	2,212,944
2	スーパーロボット大戦α	PS	バンプレスト	'00年5月25日	6,980	670,074
3	ゼルダの伝説　ムジュラの仮面	N64	任天堂	'00年4月27日	7,800	367,129
4	ブレス オブ ファイアIV　うつろわざるもの	PS	カプコン	'00年4月27日	5,800	358,651
5	遊戯王 デュエルモンスターズIII 三聖戦神降臨	GB	コナミ	'00年7月13日	4,500	349,588
6	鉄拳 TAG TOURNAMENT	PS2	ナムコ	'00年3月30日	6,800	225,697
7	Dance Dance Revolution 3rd MIX	PS	コナミ	'00年6月1日	オープン	225,300
8	FIFAサッカー　ワールドチャンピオンシップ	PS2	スクウェア	'00年5月25日	6,800	215,494
9	実況パワフルプロ野球 7	PS2	コナミ	'00年7月6日	オープン	213,184
10	星のカービィ64	N64	任天堂	'00年3月24日	6,800	192,172
11	実況パワフルプロ野球2000	N64	コナミ	'00年4月29日	7,800	172,585
12	DEAD OR ALIVE 2	PS2	テクモ	'00年3月30日	6,800	165,562
13	リッジレーサーV	PS2	ナムコ	'00年3月4日	6,800	159,715
14	オールスター・プロレスリング	PS2	スクウェア	'00年6月8日	6,800	150,094
15	エヴァーグレイス	PS2	フロム・ソフトウェア	'00年4月27日	6,800	130,291
16	決戦	PS2	コーエー	'00年3月4日	6,800	125,338
17	ペルソナ 2 罰	PS	アトラス	'00年6月29日	9,800	123,595
18	ゴルフパラダイス	PS2	ティーアンドイーソフト	'00年3月23日	5,800	104,848
19	FEVER2 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	PS	ics	'00年5月2日	3,800	100,505
20	パワプロクンポケット 2	GB	コナミ	'00年3月30日	4,500	100,053
21	遊戯王 モンスターカプセルGB	GB	コナミ	'00年4月13日	4,500	93,356
22	ワールドスタジアム 4	PS	ナムコ	'00年3月23日	5,800	89,308
23	FANTAVISION	PS2	SCEJ	'00年3月9日	5,800	88,484
24	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～	PS	バンダイ	'00年2月10日	6,800	86,296
25	サクラ大戦	DC	セガ	'00年5月25日	4,800	82,612
26	ロックマンDASH2　～エピソード2 大いなる遺産～	PS	カプコン	'00年4月20日	5,800	79,855
27	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	PS	バンダイ	'00年5月2日	7,800	78,314
28	パチスロ アルゼ王国 2	PS	アルゼ	'99年11月25日	5,800	78,073
29	ワリオランド 3　不思議なオルゴール	GB	任天堂	'00年3月21日	3,800	77,704
30	DRIVING EMOTION Type-S	PS2	スクウェア	'00年3月30日	6,800	77,415

この累計販売本数ランキングは本誌独自の集計方法により作成したものです。集計対象期間は４月１日から７月16日まで。協力「月刊デジタルメディア　ナビゲーター」編集部。集計協力店／ＴＶパニック（明響社）／わんぱくこぞう／デジキューブ／その他。

堅いものは堅く そうでないものは……

ソフトウェア販売面でこのクォーターを振り返ると、やはり既存のプラットフォームの、しかもコア層狙いのシリーズソフトが堅実に売れているということがわかる。反面、ＰＳ２ソフトが意外に低迷し、ＤＣ、Ｎ64、ＧＢソフトが健闘していたという印象を受ける。ダントツは予想通り「ファイナルファンタジーⅨ」。わずか集計期間２週分でこの本数を売り上げた。このＦＦⅨや８月のドラクエⅦを目当てにソフトを買い控えるという動きはないと思われるが、そうなの？と感じられるほど、夏商戦の出足は鈍い。店頭で選ぶのではなく、ほとんど指名買い状態となっている。またぞろ「売れるもの、売れないもの二極化が進む……」というセリフが聞こえてきそうだが、売れるものが売れているうちはまだ大丈夫ともいえるのでは？

一方、発売カレンダー上では大勢力になっている旧譜もの、低価格ソフトは、老舗であるＳＩＭＰＬＥシリーズやザ・ベスト、スクウェアミレニアムコレクションを除けばほとんどランキングにも顔を出していない壊滅状態。特に自社ベスト作品は、在庫処分にもなっていないという惨憺たる結果が出ている。メーカーにとっては損益分岐が低くてＯＫなのかもしれないが、棚スペースを取ってもはけないショップには死活問題ともいえる。低価格なら売れるという幻想は、もはや霧消してしまったようだ。

X-Boxのターゲットはコアユーザー層？

PS2の3倍の性能、8GBのハードディスクと100Mbpsのイーサネットによる通信機能を標準搭載、何よりも世界のマイクロソフトがホンキで手がける家庭用ゲーム機っていうことで話題性十分だったX-Box。確かにしばらくは、独走状態のSCEと比較され、「頂上決戦」などというミダシもみられた。でも、その後は情報もなく、ともすれば忘れられるほどに…。というわけで最近の状況はどうなってるんだX-Boxという質問を、マイクロソフト社常務取締役の大浦博久氏に伺ってみた。やっぱり仕込みの時期らしい。



PS2発売のわずか1週間後、概要が公表されたX-Box。ビル・ゲイツの基調講演(米国)に先駆け、日本で発表会が行われた。強力なパートナーと手を結んだという話は、いまのところ公表されていないが……。

どうなってるのかX-Box

——発表から4カ月以上が経過しましたが、内容についてその後変更になった部分はありませんか。

大浦　特に変更はございません。2001年秋発売予定で準備中です。

——価格は決まりましたか？

大浦　まだ具体的にお話できる段階ではありませんが、既にゲーム専用機を発売をされているメーカーとさほど差異のない、市場に見合った価格帯にする予定です。

——仕様ですが、SCEの久多良木社長が雑誌上で、「私なら設計し直す」といった主旨の発言をしていました。これについては？

大浦　設計思想の違いだと思うので、特にコメントはございません。マイクロソフトは、「X-Box」で最高のゲーム環境をゲーム愛好者に提供するのがゴールです。それを実現するための仕様が発表させていただいたものです。このスペックでディベロッパー、クリエイターの方から十分な関心をいただいていますし。ただ、ハードウェアスペックに関しては、コストに見合えば、例えばCPUなどを、さらにハイスペックなものに変更する可能性はありますが。

——すると、例えば日本の「X-Box事業部」の皆さんが今、重点的にされているのは何ですか？

大浦　現時点で特に重視しておりますのが、ディベロッパー、クリエイターの方々、流通パートナーの方々との意見交換です。我々は、マイクロソフトだけではなく、すべてのパートナーにメリットがあるビジネスモデルをまずは作り上げたいと考えてます。ゲーム開発者様へは、開発工程、開発コストなどにおいて、最高の開発者環境を提供します。今まで、ゲーム機の仕様上実現できなかった様々なアイデアが生かせるでしょう。近日中に、開発用ツールを提供しますので期待してください。

——水面下で進行していると。具体的に契約を結んだメーカーやタイトルはまだ明かせないですよね。

大浦　はい、お話できる段階ではありません。ただ、アメリカでは、IntelベースCPU、nVidia Gチップを使い、現行のDirectXを利用した仮想の「X-Box」環境を作り上げ、本社に相談に来られる開発者まで現れたと聞いています。

——注目されているということですね。エンドユーザーはどうなんでしょうか。反響のほどは？

大浦　多くの期待の声をいただいております。「ハードディスク搭載によりRPGのシーン転換でデータ読み込み時間がなくなり、スピード感のあるゲームが出てくること期待する」といったものや、「ネットワーク機能強化で、随時シナリオが進化していくゲームが出てくると面白い」といった声も聞きました。意外なところでは、「ゲーム専用機と言い切っている点が気に入りました。てっきり、PCと変わらないような機能を満載したものかと思っていました」といった意見もありました。詳しく伺うと、「PCともゲーム専用機ともつかない中途半端な性能のものを作って、ゲームがだめでも他の利用方法でお茶を濁せるようなものを作ると思っていた」とおっしゃる。発表内容を聞いて、中途半端なものを出さないだろうとご理解いただいたようです。

——ゲーム機といっても様々ですが、どんな層にアピールするコンセプトなのでしょうか。

大浦　14から26歳の男性ゲーム愛好者をターゲットとして考えています。具体的に言えば、普段1週間に10時間以上ゲームをし、新しいテクノロジーも早く取り入れたがるようなユーザーに、まずは認めていただけるゲームを提供できればと考えています。

——取り込める魅力があると？

大浦　はい、X-Boxはゲーム市場において、最もリアルでアクション満載のビデオゲーム体験を提供します。1年以上の時間はありますが、期待してお待ちください。

新ハード情報開示はお早めに

さて、そんな泥沼に片足を突っ込んだかのようなゲーム市場にも、期待の新ハードという明るいニュースがある。もちろんマイクロソフトのX-Boxと、任天堂のゲームボーイアドバンス、ドルフィンだ。任天堂系の新ハードは、スペースワールドで発表するとのことだが、2月の発表以来音沙汰なしのX-Boxはどうなっているのか。本誌取材班は一問一答形式でインタビューを敢行した。これでわかるのは、いずれにしてもまだオープンにできることはない、ということ。ドルフィンやアドバンスにしても、コストダウンとハイパフォーマンスを両立するため、ぎりぎりまで情報は出していない。明るいニュースは早め早めの情報開示で、盛り上がりたいなあと思うのはメディアのわがままだろうか？



8月25日から3日間、幕張メッセで開催される任天堂スペースワールド。アドバンスとドルフィンが見られる!!

GAMESPOT JAPAN クォーターヘッドライン 4月〜7月

7/12	さくらのテトリスをひと足早くプレイ！
	制作スタッフ作成の「鈴木爆発」ホームページ
7/10	ドリームオーディションの発売日が決定
	サン電子がPS2対応モデムなどを開発中
7/7	「FF IX」発売前夜の秋葉原・新宿・渋谷
	「FF IX」発売！早朝の渋谷に鈴木社長が!
	コーエーが「定番シリーズ」4作を同時発売
	秋葉原でも7時から「FF IX」販売開始
	「FF IX」求めて新宿西口では人が集まる
7/6	「FF IX」プロモーションムービー公開中！
	カルピスウォーターイベントで「どこいつ」グッズ
7/5	「ハッピィサルベージ大感謝祭」開催！
7/4	PS2版「栄冠は君に」の発売日決定！
	PS2「実況パワフルプロ野球7」発売!
7/3	秋葉原にゴルパラガールズがやってくる!
	「TVDJ」発売記念店頭イベント開催!!
6/30	北米のPS2版「DOA2」は本体と同時発売
	アーマード・コア2の体験会が全国で
	「びっくりマウス」対応マウスが発売に
	9月6日に交響組曲「ドラゴンクエストVII」発売
6/28	「どこでもいっしょ お誕生会」開始
6/23	「ドリームオーディション」の豪華キャンペーン
6/22	アートディンクの開発ツールがCodeWarriorに対応
6/21	「GT2」のサウンドアレンジアルバム発売
6/20	コナミが「エルダーゲート」を6月22日に発売
6/19	CVSでの「FF IX」予約が100万本を突破
	VR・1のネットアプリがPS2用ツールに
6/16	コナミから「おはスタDDR」登場
6/14	ナムコが「リベログランデ2」の情報をHPに公開
	SCEJ「TVDJ」の店頭イベント開催
6/12	SCEJがネットイベント「100万人やるドラ」開催
	SCEJが「TVDJ」の公式サイトをオープン
6/9	PS版「ナジャヴの大冒険」がナンジャタウンで限定販売
	「METAL GEAR SOLID2」の映像がDVDソフトに
6/8	「PSアワード2000」受賞タイトル一覧。今期PS2は全世界で1000万台を出荷！
	新ライフスタイルを提案する「PSone」
	ブロードバンドネットに対応のPS2用HDDをSCEが今冬に発売
6/7	「どこでもいっしょ」発売1周年記念展示会開催
6/6	スクウェアがPlayOnline.comを公開
6/5	「モンスターファーム」などがPS2で発売決定
6/2	「リッジV」の深水藍がカーナビ広告に登場
	「ウイニングイレブン」を予約してゲームに名を刻め
6/1	SCEがPS2用半導体増産のため1250億円を投資
5/27	スクウェアがHPで「劇空間プロ野球」に関するコメント
5/26	SMAP起用の「ドラクエVII」TVCMが27日から放映に
	「ゴルフパラダイス」のオリジナルコース募集！
5/25	「暴プリ」の詳細が明日公式HPで明らかに
5/22	PS版「マリオネットカンパニー2」，PS2での動作に問題
5/19	ジャレコの“歌ゲー”がついにPS2に！
	渋谷で「スパロボα」発売記念イベント開催
	「ロックンメガステージ」6月22日に発売決定！
	SCEJが「ぼくのなつやすみ」の情報をHPに掲載
5/17	「FINAL FANTASYIX」の発売日が7月7日にCVS各店で「FF IX」を予約して特典をゲット！
5/16	RPGをプレイしながら学習できるPSソフト登場
5/15	「PSアワード2000・ユーザー大賞」投票受付開始
5/11	PlayStation 2，米国上陸は10月26日
5/10	「ドラクエVII」,8月に発売日変更
4/28	発売待ち遠しいPS2用バンドSLG「ロックンメガステージ」画面写真を入手
	「ジェットでGO!」がツアーエキスポ2000に出展
4/26	ワールドカップが楽しめるサッカーとピットと交信できるF1ゲー



死に筋商品の復活。PSoneのライバルはPS2か?

PlayStation PlayStation2

■老兵はただ消えゆくのみ……。そんなシナリオに見えた、旧PS。E3直前には、「PS廉価版発表か!?」みたいなニュースもファミ通で報じられたが、SCEサイドは否定。しかし、6月8日のPSアワードで発表することは間違いないと見られていた。実際リークもあったし。しかし、これは廉価版ではなく、まったく新しいデザインとコンセプトのPSであった。ブラボーなPS2フィーバーも一段落し、「ハードが売れてもソフトが売れない」なんて嘆きもよく聞こえてきていたあのころ。こんな隠し玉があったとは思いもよらなかったです。同時にPS2用のHDDとか、携帯通信用ケーブルなんかも発表されたけど、もうダントツのニュースバリュー。価格がネックではあるものの、僕的にも即予約でした。どのくらい市場にインパクトをもたらすかはまだ評価できないけど、僕は認めています。

■そのPSoneと同時発売に繰り上げたのがFFⅨ。延期延期のドラクエⅦの動向をにらみつつ、発売日の紳士協定があったのか、スクウェアの鈴木社長はエニックスの福嶋社長に電話したようです。「早く発売日決めてくださいよ」。8月26日にドラクエが決まったことを受け、FFⅨは7月19日を選びました。バッチリ夏休みターゲットで。ところがバリューのあるPSoneが七夕発売と聞き、どうせならセットで市場を盛り上げようと、この業界にはめずらしく、発売日を繰り上げることに。3月発売のPS2がほとんどかすむかのごとく、このクォーターはPSoneとFFⅨ、ドラクエⅦなどの旧PS陣営の話題が目立った。反面、〝待ち〟の状況が生まれたのも事実で、話題のわりには市場はパッとしないという……ね。

PS PS2売り上げランキング　4月～7月

順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	ファイナルファンタジーIX	PS	スクウェア	'00年7月7日	7,800	2,212,944
2	スーパーロボット大戦α	PS	バンプレスト	'00年5月25日	6,980	670,074
3	ブレス オブ ファイアIV　うつろわざるもの	PS	カプコン	'00年4月27日	5,800	358,651
4	鉄拳 TAG TOURNAMENT	PS2	ナムコ	'00年3月30日	6,800	225,697
5	Dance Dance Revolution 3rd MIX	PS	コナミ	'00年6月1日	オープン	225,300
6	FIFAサッカー　ワールドチャンピオンシップ	PS2	スクウェア	'00年5月25日	6,800	215,494
7	実況パワフルプロ野球7	PS2	コナミ	'00年7月6日	オープン	213,184
8	DEAD OR ALIVE 2	PS2	テクモ	'00年3月30日	6,800	165,562
9	リッジレーサーV	PS2	ナムコ	'00年3月4日	6,800	159,715
10	オールスター・プロレスリング	PS2	スクウェア	'00年6月8日	6,800	150,094
11	エヴァーグレイス	PS2	フロム・ソフトウェア	'00年4月27日	6,800	130,291
12	決戦	PS2	コーエー	'00年3月4日	6,800	125,338
13	ペルソナ2罰	PS	アトラス	'00年6月29日	6,800	123,595
14	ゴルフパラダイス	PS2	T&E	'00年3月23日	5,800	104,848
15	FEVER 2　SANKYO公式パチンコシミュレーション	PS	ics	'00年5月2日	3,800	100,505
16	ワールドスタジアム 4	PS	ナムコ	'00年3月23日	5,800	89,308
17	FANTAVISION	PS2	SCEJ	'00年3月9日	5,800	88,484
18	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～	PS	バンダイ	'00年2月10日	6,800	86,296
19	ロックマンDASH 2　～エピソード2 大いなる遺産～	PS	カプコン	'00年4月20日	5,800	79,855
20	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	PS	バンダイ	'00年5月2日	7,800	78,314
21	パチスロ アルゼ王国2	PS	アルゼ	'99年11月25日	5,800	78,073
22	DRIVING EMOTION Type-S	PS2	スクウェア	'00年3月30日	6,800	77,415
23	筋肉番付VOL. 2　～新たなる限界への挑戦！～	PS	コナミ	'00年3月23日	5,800	76,292
24	ぼくのなつやすみ	PS	SCEJ	'00年6月22日	5,800	75,840
25	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～ 攻略指令書	PS	バンダイ	'00年6月29日	2,800	73,832
26	SIMPLE1500シリーズ Vol.30　THEバスケット　～1 on 1プラス～	PS	D3パブリッシャー	'00年5月2日	1,500	72,095
27	バスランディング2	PS	アスキー	'00年4月6日	6,800	64,209
28	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	PS	コナミ	'00年6月29日	オープン	61,772
29	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	PS	コナミ	'99年8月26日	5,800	56,542
30	グラディウスIII&IV　～復活の神話～	PS	コナミ	'00年4月13日	オープン	56,377

この累計販売本数ランキングは本誌独自の集計方法により作成したものです。
集計対象期間は4月1日から7月16日まで。協力「月刊デジタルメディア　ナビゲーター」編集部。
集計協力店／TVパニック（明響社）／わんぱくこぞう／デジキューブ／その他。



杉と藤のチャート分析

杉:「DDR 2nd ReMIX」の息の長さは凄いよね。いまだにジワジワ売れてるってことは、それだけデキがいい証拠。それにしても、6作もランクインしてるコナミはさすが。どのソフトを買っても損させないってことだからね。あと2本入ってるパチンコは、地味ながらも根強いよね。れっきとした人気ジャンルだよ。藤:かもね。



グラフィックが大幅に進化した「パワプロ7」。とはいっても、パワプロファンが一番嬉しいのはサクセスモードの進化かも？

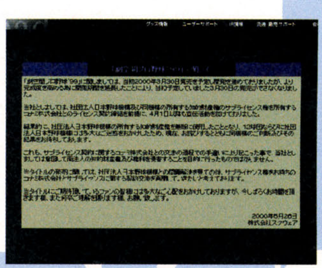
ムがEASから
「スーパーロボット大戦α」を予約して特典ポスターをゲット！
4/21　「花火」の続編が6月に登場公式サイトもオープン！
4/19　カプコンが「ロックマンDASH2」の情報をHPに掲載
KCESがPS「ビシバシスペシャル3」の情報をホームページに掲載
4/18　キミもゲームに出演できる？ コーエーが3D顔モデルを大募集
4/17　PS2が軍事転用の恐れがあるとして通常兵器関連汎用品に指定される
SCEJがPS2で正確に動作しないPSタイトルのリストを更新
経営機構の強化を狙いSCEJらが組織改正を実施
4/14　SCEJがPS／PS2ソフトのモニターを募集中！
キッドがPS「infinity」の無償交換を開始
KCETが「グラディウスIII&IV」のHPに隠しモードの出現方法など裏技を掲載
4/12　カプコンがPS「ガイアマスター」の情報をHPに掲載
話題のコンパニオン育成SLG「お水の花道」のHPがオープン
4/11　PS2のDVDビデオ複製報道に対しSCEJが「規格に基づいている」と否定
「CodeWarrior for PS2」が「RenderWare 3 PS2 SDK」に対応
4/10　ギャグRPG「ラビッシュブレイズン」発売記念イベントが秋葉原で！
4/7　コナミがPS2「グラディウスIII&IV」のインターネットランキングの詳細を公開
BPSが「THE NEXT TETRIS」の店頭イベントを4月13日に開催
4/6　PS2ゲームデベロッパー向けDVD/CDデュプリケータが登場
4/4　SCEJが「タイニーバレット」の公式ページをオープン
4/1　「FF IX」のキャラクターがコカ・コーラのTVCFに登場！

PSoneとPS2HDDなの



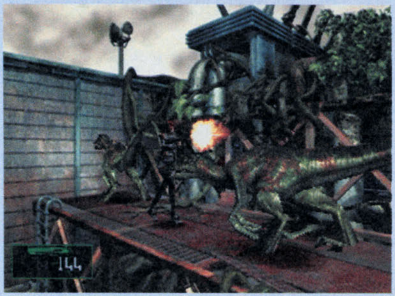
7月7日に発売された「PSone」。大きさは弁当箱。重さは500mlのペットボトル程度と、このコンパクトさが最大のウリ。今後は携帯電話接続ケーブルや専用小型ディスプレイの発売も予定されている。「将来は電池駆動にも対応させたい」とのことで、ゲーム購入の徹夜並びに役立ちそう。一方PS2用HDDは今冬発売予定。イーサネット接続機能とHDDで構成される。いよいよe-distributionの幕開けだ。

劇空間はいつ出るの？



当初3月30日発売予定だった「劇空間プロ野球'99」。いまだ発売されるに至らない理由がスクウェアのHPで明らかにされている。要約すると、日本野球機構が所有する知的財産権。そのサブライセンスを所有するコナミとの、交渉段階での手違いが最大の理由のようだ。しかしここにきてようやく決着を見た模様。時期を逃したともいえなくないが、いろんな意味での話題作。早く遊んでみたいものだ。





襲い来る恐竜たちを、ただ倒して進むイージーな遊び方も、ダッシュ撃ちとサブ武器の活用を極めてコンボを追求する、ディープな遊び方もできるのがうれしい。

DINOCRISIS2

PS／カプコン／A・ADV／9月13日発売／

敵の恐竜が生みだす、スピード感と破壊力の脅威。麻酔弾で眠らせた恐竜が、いつ起きるのかわからない緊張感。気付いた時には間に合わない、高速で襲来する死の恐怖――そしてなにより、弾薬にまでおよぶ奥深い調合システムや、行動ルートの幅広さなどが、ゲームとしてのおもしろさを高めていた、愛すべき「パニックホラー」の前作。

あれから約1年が経過した今、その続編がついに登場するという。しかし、ジャンルは「アドベンチャーアクション」へと変わり、小気味良いセリフ回しを持ったリックやゲイルもいない、フィールドがフルポリゴンからレンダリングに……

と、主人公のレジーナと恐竜が登場するほかは、まったくの別物といえる情報ばかり。前作に入れ込んでいただけにガッカリしていたのだが、実は「倒す爽快感」というのも、それはそれでけっこう楽しい。アロサウルスが放つ必殺の一撃を、バックステップで軽やかにかわし、華麗にカウンターを決めるレジーナ。数百発の弾をこめたショットガンを片手で軽々と扱い、もう片方の手でマチェットを振り回して、ラプトル相手にコンボを稼ぐ豪快なディラン。前作でさんざん恐竜のエサにされた同胞プレイヤー諸君には、胸のすく内容ではないか。「今度はこっちが狩ってやるぜ」と。





今作ではアロサウルスをはじめ、十種類以上の恐竜が登場するという。そのラインナップにも期待が持てる。

●ホラーの前作からアクションに
●白亜紀のジャングルで対恐竜戦
●コンボ、カウンターが熱い！

ユーザーがマークする PS・PS2 タイトルベスト20

順位	タイトル		メーカー	発売予定日	価格	POINT
1	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	PS	エニックス	8月26日	7,800円	255
2	ファイナルファンタジーX	PS2	スクウェア	2001年春予定	価格未定	239
3	ファイナルファンタジーXI	PS2	スクウェア	2001年夏予定	価格未定	190
4	テイルズ オブ エターニア	PS	ナムコ	年内予定	価格未定	182
5	スターオーシャン3（仮）	PS2	エニックス	発売日未定	価格未定	127
6	幻想水滸外伝vol.1 ハルモニアの剣士	PS	コナミ	9月21日	7,800円	104
7	メタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティ（仮）	PS2	コナミ	2001年中	価格未定	86
8	SDガンダム GGENERATION-F	PS	バンダイ	8月3日	7,800円	85
9	鬼武者	PS2	カプコン	11月予定	価格未定	78
10	FAVORITE DEAR 純白の預言者	PS	NECインターチャネル	8月下旬予定	価格未定	67
11	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	PS2	SCEJ	発売日未定	価格未定	60
12	BLACK／MATRIX+（ブラックマトリクス クロス）	PS	NECインターチャネル	発売日未定	価格未定	54
13	グランツーリスモ2000（仮）	PS2	SCEJ	発売日未定	5,800円	51
14	ARMORED CORE2	PS2	フロム・ソフトウェア	8月3日	6,800円	50
15	アンジェリーク トロワ	PS2	コーエー	今秋予定	価格未定	48
16	エムブレムサーガ	PS	アスキー	年内予定	価格未定	47
17	神来－カムライ－	PS	ナムコ	年内予定	価格未定	46
18	RPGツクール4	PS	アスキー	今夏予定	6,800円	44
19	立体忍者活劇 天誅2（仮）	PS2	SME	発売日未定	価格未定	38
20	逮捕しちゃうぞ（仮）	PS	パイオニアLDC	今夏予定	価格未定	37

このランキングは、「週刊ザ・プレイステーション」7月21日号の読者アンケートハガキをもとに、同編集部で算出されたものです。なお、P111の「ユーザーがマークするDCタイトル」ランキンググとは集計方法がことなるため、ポイントの直接比較はできません。

PS2の発売から約5ヵ月。今まではハードの売れ行きのわりに、ソフトがあまり売れてなかった。でもそれもそろそろ終りかな。だって、この期待度ランクを見てもわかる通り、これから先はPS2の大作がガンガン出てくるから。それにしてもホント凄いラインナップ。「FF」シリーズはもちろんとしても、個人的には「スターオーシャン3」とかさ。1から2へと着実に進化したタイトルだし、今度も凄いものが期待できるんじゃないかな。PSだってまだまだ負けてないよね。中でも注目は「ブラックマトリクス クロス」。まだ情報が少ないけど、あの暗い世界観はしっかり引き継がれるはず。これからも目が離せない！



ランキングには僅か届かなかったが、「ディノ2」も楽しみ。アクション性が強くなり、敵を倒す爽快感がアップ！



「メタルギア ソリッド2」も期待度は高い。PS2へ移行したことで、よりリアルでスリリングな世界を演出！

真・三國無双

PS2／コーエー／ACT／8月3日発売／6,800円





剣や槍など、キャラクターごとに所有している固有武器により、多彩な攻撃を繰り出すことができる。弓を拾えば、離れた敵への攻撃も可能。

これまでは〝ヘックス画面〟のシミュレーションで仮想体験していた合戦場。それを「1対多数」のアクションゲームにすることで、自分が武将として暴れまわる実感を持たせてくれた。

なにしろマップがとにかく広いので、初めはどこへ行けばいいのかがわからず、むやみに敵陣に突っ込んで無駄死って経験も(!)。敵が多く、最初から難しくも感じるが、言い換えればそれこそが戦場。大勢の敵軍に囲まれる三国時代の豪傑の気分が味わえるというものだ。操作に慣れて気持ちに余裕が出てくれば、大物を狙ったり、手薄な自陣を助けたりなど、戦況を考えた行動をとることができ、手柄をたてることへの欲求が増して来るに違いない。



カンタンなボタン操作で、格闘ゲームのようなコンボを繰り出せる。

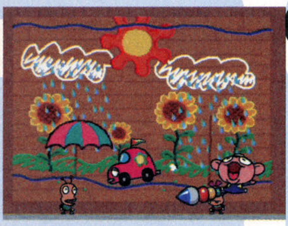
●「1対多数」の大迫力バトル
●約1km四方にも及ぶ広大な戦場
●自由度の高い戦略アクションゲーム

びっくりマウス

PS2／SCEJ／ETC／7月27日発売／4,800円

ただのお絵描きソフトと思っていたら大違い。ワザペンを使えば、引いた線から花が咲き、描いた円が太陽に。各ステージでワザの効果が違うため、それ探す楽しみもできて、描く過程そのものに楽しみを見出せる。





●マウスを使って簡単お絵描き
●ワザペン使用で絵が変化
●ステージごとにワザも変化

SDガンダムGGENERATION－F

PS／バンダイ／SLG／8月3日発売／7,800円（初回限定版9,980円）

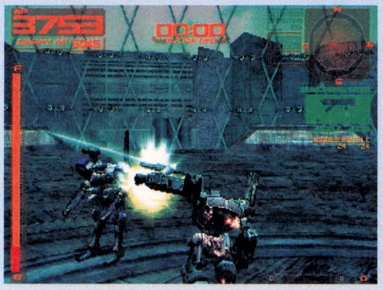
シリーズの肝である「ユニット開発・設計」は今作も熱い。特に「設計」は膨大なパターンがあり、新しいユニットができた時の喜びはひとしお。ボリュームがハンパじゃないので社会人「ガンダム世代」には徹夜がキビシー。





●大幅なボリュームアップの凄味
●ユニット開発・設計の妙味
●作品世界に介入する楽しみ





PS版の3部作と比較すると、かなり初代に近い感じ。アリーナ、対戦もいいけど、やはりミッションがキモ。

ARMORED CORE2

PS2／フロム・ソフトウェア／ACT／8月3日発売／6,800円

「この瞬間から、君はレイヴンだ。」いつものセリフから始まるAC2は、PS版のシリーズを楽しんだ人なら、間違いなく買いのソフト。なぜなら、何も変わってないから。主人公が乗るACの、無限に広がる改造の楽しさ、そのACに乗って挑む豊富なミッション、そして、メールとミッション中の会話で展開する、企業とサブキャラクターの思惑が交錯するストーリー。オーバードブースト、エクステンションなど、新要素はいろいろある。PS2ならではの緻密なメカデザインもうれしい。でも、楽しさの核心は何も変わらない。美味しいご飯が大盛りになって、満足度だけアップした感じ。言い方はカッコ悪いけど。



パーツ選択から機体色、エンブレムまで、何から何までカスタムできるのがいい。

●何も変わらない。だからおもしろい
●PS2初、iLINK通信対戦対応
●本作ならではの新武装が多数登場

GAMESPOT JAPAN クォーターヘッドライン 4月～7月

7/12 「GIANT GRAM 2000」全日本プロレス3の体験会
7/3 「首都高バトル2」BGM・MP3サウンドDL
6/30 池袋で「COOL COOL TOON」のプロモビデオ
セガが今秋にも社名を変更に
6/28 全国で「アニマスター」のゲーム大会開催
6/27 D-DIRECTがリニューアル。黒のDCも買える？
ねっとDEぱら発売記念イベント開催日決定
6/26 DCネットを運用するCSK-Netがサーバ拡張
6/23 DC版「スポーン」，8月10日発売に
「ジェット セット ラジオ」のキャンペーン開催
6/22 「首都高バトル」発売記念体験会が新宿で
D-DirectでGAME買って「ダビつく」体験版をGET
「首都高バトル2」ホームページオープン
6/21 セガのゲームがE3で賞を
カーショップでも「首都高バトル2」のイベント
6/20 「首都高バトル2」のTV-CF曲が明日発売
6/16 「ぐるぐる温泉」入場者が150万人を突破
6/15 「センチ2」の発売日が7月27日に決定！
渋谷で「ジェット セット ラジオ」を体験
6/14 「ケーブルテレビ2000」の会場にDCが登場
6/13 秋葉原で「メモリーズオフコンプリート」のイベント
6/12 「エアロF」サウンドCDのネット予約受付開始
6/8 DCでCATV接続によるネット接続が本格スタート
6/5 ドリームキャストパートナーズ，サービス終了
6/1 祝！「ゴルフしようよ」公式サイト復活！
5/30 ぐるぐる温泉“10万人大富豪大会”ついに開始!!
5/29 セガの新社長に大川氏が就任
5/27 新宿で「首都高バトル2」体験会開催中
5/25 「ぐるぐる温泉ぷち 10万人大富豪大会」明日スタート
「エアロダンシングF」のサントラCD発売決定
5/24 レンタチーム，「レンタ板コミプロジェクト」実施中
5/22 今週末「首都高バトル2」を体験できるイベント開催
5/18 「レンタヒーローNO.1」発売記念イベント開催
「首都高バトル2」を予約してトミカをもらおう
5/16 セガが「Dreameye」のモニターを募集中
5/15 「CARRIER」のサウンドトラックCD登場
5/9 セガグループがイノメディアと組みインターネット電話事業に参入
4/28 セガHPにGW中に開催されるDreamcast関連イベント掲載
4/27 DC版「サンバDEアミーゴ」の公式サイト開設。新曲ダウンロードも開始
4/24 「ドリームパスポート3」リリース記念「Meet the ch@b at shibuya」開催
4/20 「首都高バトル2」の体験会が新宿と秋葉原で開催
DC「サンバDEアミーゴ」新情報。収録＆DL曲が明らかに
4/14 Dreamcast版「Kanon」の出演者がついに明らかに
DC「ビックリマン2000」を買ってスペシャルキラシールをゲットせよ
CRIが「エアロダンシングF」のネットイベント第2弾開催！
4/12 「SUPER RUNABOUT」の体験版がクライマックスHPで当たる
4/11 DCのネット関連専門サポートセンターをセガが4月29日開設。7月から24時間体制
4/6 「センチメンタルグラフティ2」発売日が7月に延期！
4/5 米セガが新ネット会社設立。契約者にはDCを無料で配布
福岡・名古屋・仙台・大阪で「レンタヒーローNO.1」のイベント
4/3 「エターナルアルカディア」公式ホームページがオープン
4/2 いよいよ5月からネット配信によりDCでメガドラやPCエンジンソフトが楽しめる
4/1 DCのネット接続サービスに新料金コース。サービスの名称も「isao.net」に！



秀作そろうも結果に結びつかず！ センチな気分

Dreamcast

■駅で、バスで、イベントで、isao.netのch@b talkロゴが目立ちまくっていた春先。いまやCMもガシガシ出稿し、『進ぬ！電波少年』の地球防衛軍スポンサーにも名乗りをあげてみたり。そのわりには、何をやる会社なのか、いまいち理解していません。セガとisaoの関係は？セガと功の関係なら丸わかりなんだけどなあ。だって5月末の入交社長の降格、大川会長の社長兼務にはびっくりしたもん。代表権がないとはいえ、副会長というのは降格なのかなあ、とか。セガ開発部門の分社というのもなかなかHOTなネタではありました。責任の所在をより明確に。稼いだところは株式公開、キャピタルゲインを……うちの会社と同じだね。

■じつは、この5月、6月あたりは萎え萎えのPS陣営とは対称的に、DCはかなり個性的で、チャレンジングで、面白そうなゲームが発売されていた。「サンバDEアミーゴ」「レンタヒーローNo.1」「首都高バトル2」「ジェットセットラジオ」「ミスタードリラー」……。これらが発売される週の掲示板などでは「お金が足りない～」などといったユーザーのうれしい悲鳴も聞こえてきてた。しかし、ふたを空けてみればその本数は……。いいゲーム、話題作がそろったとしてもパッとしない。これがDC市場の今なのである。消費者全体の消費欲が減退しているとしても、本当は売れるものは売れるはずなんです。ネット企業への転換を図るのは世の流れですからがんばっていただくとして、同時に、ゲームという優良コンテンツをもっと大切に売って行かないといけませんね。おっと、セガのこととなるといつもこうだ。もちろん嫌いってことじゃないよ。

ドリームキャスト売り上げランキング 4月〜7月

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	サクラ大戦	セガ	'00年5月25日	4,800	82,612
2	首都高バトル2	元気	'00年6月22日	5,800	76,704
3	MARVEL VS.CAPCOM 2　New Age of Heroes	カプコン	'00年3月30日	5,800	62,744
4	レンタヒーローNo.1	セガ	'00年5月25日	5,800	43,869
5	ジェットセットラジオ	セガ	'00年6月29日	5,800	36,835
6	サンバ DE アミーゴ	セガ	'00年4月27日	5,800	35,918
7	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future	カプコン	'00年6月29日	5,800	34,016
8	パワーストーン2	カプコン	'00年4月27日	5,800	33,721
9	THE TYPING OF THE DEAD	セガ	'00年3月30日	4,800	29,151
10	久遠の絆 再臨詔	フォグ	'00年5月18日	5,800	27,553
11	アドバンスド大戦略 〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜	セガ/システムソフト	'00年6月22日	6,800	26,024
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	'00年3月30日	5,800	23,757
13	SUPER RUNABOUT	クライマックス/セガ	'00年5月25日	5,800	23,632
14	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition	コナミ	'00年3月30日	5,800	23,209
15	機動戦士ガンダム ギレンの野望 〜ジオンの系譜〜	バンダイ	'00年6月29日	6,800	22,904
16	RECORD OF LODOSS WAR　ロードス島戦記　邪神降臨	角川書店/ESP	'00年6月29日	6,800	17,594
17	ミスタードリラー	ナムコ	'00年6月29日	4,800	14,526
18	NBA 2K	セガ	'00年3月23日	5,800	13,317
19	Memories Off Complete	キッド	'00年6月29日	6,800	12,608
20	ROOMMANIA＃203	セガ	'00年1月27日	5,800	10,906

この累計販売本数ランキングは本誌独自の集計方法により作成したものです。
集計対象期間は4月1日から7月16日まで。協力「月刊デジタルメディア　ナビゲーター」編集部。
集計協力店／TVパニック（明響社）／わんぱくこぞう／デジキューブ／その他。



杉と藤のチャート分析

杉：DCはやっぱり「サクラ」旋風？　藤：DC版購入者のほとんどが、SS版遊んだ人だっていうからなあ。全然、新規需要が起こせない。杉：ハードを動かしたシーマンもロングランだよね。藤：さすがにここにきてランク外。それでもじわじわと月に数百は動いてる。杉：やっぱり「魚」だけに潜っちゃうんだ。藤：ふん。



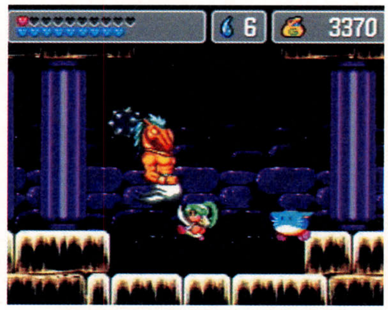
ライセンシィが苦戦する中、ここでもがんばって上位を占めてるカプコン。ブームは去ったと言われる格闘ゲーだけど、そろそろ下げ止まり!?

Dダイレクトでカプコンが専売タイトル投入

最後はヘッドラインに入っていないが、最近充実してきているのがドリームキャストのネット販売サイト「ドリームダイレクト」の話。カプコンが、過去の「ヴァンパイア」シリーズの総集編的な1本として作った「VAMPIRE CHRONICLE for Matching Service」が専売タイトルとなった。2D格闘は根強いファンがいて、その多くがサターンを稼動させているという。特典も多いので、一度アクセスをオススメ。

懐古! 素敵なドリームライブラリ

6月1日より、DCを利用したインターネット経由のゲーム配信サービス「ドリームライブラリ」が開始された。このサービスは、メガドライブやPCエンジン用の懐かしいソフトを、DC用として配信するもの。購入というよりはレンタルといった感じで、基本料金は一泊二日で150ドリム(1ドリム1円)。有効期間なら、何度でもダウンロードすることが可能だ。これまでに配信されたのは、メガドライブの「ファンタシースター」やPCエンジンの「ファンタジーゾーン」などの約30タイトル。今後も配信ソフトは増え、将来的には約300タイトルを目指すという。こういう企画にはもう少し応援したいもの。



現在は約50のタイトルが配信されている。やりたいソフトがあっても、時間制限があってゆっくり遊べないのは辛いところ。

セガが社名変更!?

セガ・エンタープライゼスが社名を変更することを明らかにした。変更後の社名は“セガ”。ユーザーからしてみると、既に“セガ”としての印象が強く、あまり変わった気もしないが……。商標と社名を一致することで、ブランドイメージの統一を図ることが目的とのこと。すべての運営期間の変更手続きに時間がかかるため、実際に正式変更されるのは今秋頃をメドにしている。新名称は大いに結構だが、新機種（DCの後継機）はしばらく出さないでほしい……。出すなら互換性を！

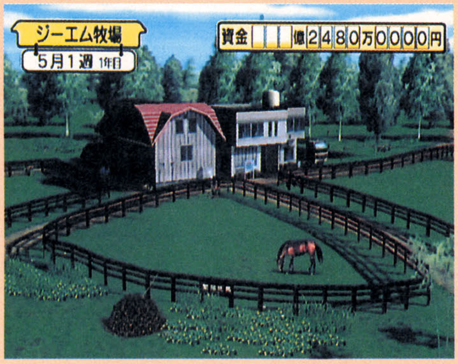
DCとCATVのドッキング

セガ・エンタープライゼスは、7月15日からCATVでのDCインターネット接続を本格的に開始。これにより、大容量高速接続を低コストで利用することが可能に。このサービスを利用したネット対戦ゲームを開発中のほか、映画やアニメ、音楽などの配信も予定されている。使用するためには、別売りのブロードバンドアダプターが必要。回線スピードが上がることで、より凄いネット対戦ゲームも期待できそう。



ダビつく ～ダービー馬をつくろう！～

セガ／SLG／発売中／6,800円



レースシーンのクオリティは抜群！ 騎手への細やかな指示により"展開"が極めて重要な勝敗のファクターになる。

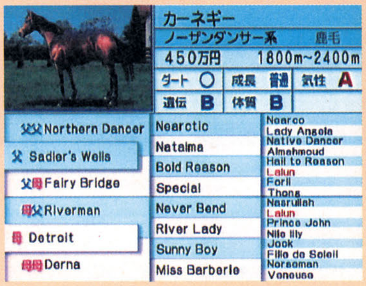
松坂の直球、トムクルーズの『M-I-2』、平井賢のソウル、ロックのピープルズエルボー……。真っ向勝負がウケる時代っす。ひと昔前だと"恥ずかしくってできないわい"的なことが、今やムーブメントの主軸。で、この「ダビつく」も、まさに真っ向勝負の競馬ゲームなのだ。

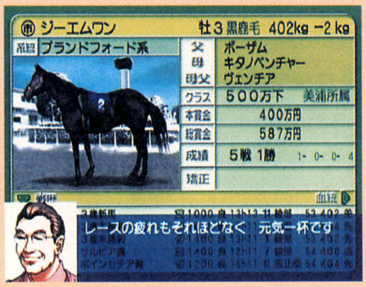
同ジャンルの偉大なる先駆者「ダビスタ」に敬意を表しつつ、真っ向勝負でこれをねじ伏せたのが本作の凄み。先駆者の偉大さを十分に理解しているからこそ、システムをあえて踏襲している。牡牝を配合して、生まれた産駒を調教し、レースに出走。成績がよければ繁殖入りさせて次代の若駒に夢を託す。文字にすれば極めてシンプル。競馬自体が"いっちゃん速い馬を決める"単純な構造なのだから当たり前だ。でも、でもね、そこに絡む人々の思い入れが、競馬の本質だったりする。ちんけな血統への偏愛、熱病のごとき名馬への想い、自らの人生を投影させたひとつのレース……。寺山修司な世界をいかにプレイヤーに見せるかが、競走馬育成シミュレーションの真髄なのだ。

で、本作。寺山修司な思い入れ度合いは先駆者を凌駕した。

●抜群のクオリティでレース白熱！
●DC性能フル活用のネット対応！
●飽きのこない多彩なイベント！







「ダビスタ」ではプレイヤーが想像力で補った部分を、今作は描き込んだ。例えば落鉄の不運、例えば落馬のアクシデント、例えばセリ市の白熱、例えば庭先取引きの交渉術、例えば末脚の使いドコロ……。そして、なによりネットのフル活用。どこまでも思い入れで遊び込める。

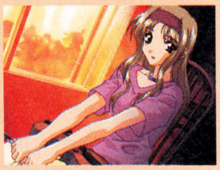
センチメンタルグラフティ2

NECインターチャネル／ADV／発売中／6,800円



とにもかくにも不器用な登場人物たちがいとおしい。余計なことさえしなければ嫌われずに済んだと悩んだり、妙なこだわりから口論になってみたり。そうしたシーンに茶々を入れつつプレイするのも一つの遊び方⁉ 物語全体の中ではそう多くないけれど、本人達が大マジメなだけに突っ込みどころは満載です。





情景描写を極力なくしているためか、唐突にイベントが始まるのも面白いところ。さっきまで穏やかだったヒロインがささいなひとことで泣き顔に……。

●前作の主人公の死を機に12人が上京
●傷心のヒロインたちの心を癒す物語
●「1」の結末は「なかったこと」に⁉

TOMB RAIDER® IV: THE LAST REVELATION

カプコン／ADV／発売中／5,800円



操作の基本はチュートリアルで教えてもらえるとはいえ、アクション自体が難しく、慣れるまでは大変。しかも、途中に仕掛けられた謎解きにはほとんどヒントがない。そんな難易度の高い作りはいまどきめずらしいわけで、だからこそ自力で謎を解きクリアできたときの満足度は格別だ。





物語を盛り上げる美しいムービーも、この作品のウリ。壁角移動など、新アクションも加わり、ララの動きも一層リアルに。

●エジプトを舞台とした様々な謎解き
●アイテム結合など新要素が満載
●PC版にも劣らぬ美麗なグラフィック

プロ野球チームであそぼうネット!

セガ／SPT／8月10日発売／5,800円

●「やきゅつく!」のデータで対戦
●ネットに繋いで全国の強豪と対戦
●選手カードを集めてチームを作成

見た目のコミカルさに騙されがちだが、実際プレイするとかなり本格的。「やきゅつく!」で自分が育てたチームを使えるので、ジャイアンツをも上回る超重量級打線を作り上げ、ネット対戦でホームラン連発なんて楽しみも。




ネットでは、試合だけでなく、対戦成績の閲覧やチャットなども楽しめる。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

バンダイ／SLG／発売中／6,800円（2枚組）




醍醐味は、ガンダムのifが、戦略・戦術両面で楽しめることに尽きる。アニメとは違う歴史を作るのもいいし、"ザクだけで地球圏統一"なんてことも、やってやれないことはない。その時君は、ドムのありがたみを知るだろう。

●憧れのガンダムを使った本格SLG
●PS版を遥かに凌ぐ、スピード&CG
●ダウンロードで追加シナリオが

ジェットセットラジオ

セガ／ACT／発売中／5,800円

●アクションゲーム・イズ・ノット・デッド!
●トゥーンレンダを越えたマンガディメンション
●これこそセガと言わしめる完成度

「こちらトーキョーのアンダーグラウンドを突っ走るDJ・Kの海賊放送!」……その手のノリがスキな人にはたまらないフレーズや演出、それに加えて「マンガディメンション」なる独自の表現法はセガの技術力とDCのパワーを大きくアピールしている。しかしそれをも大きく超えるカリスマ性がこのソフトにはある。その絶妙なまでに調整された難易度バランスだ。超えるべき壁は相当に高いものの、アクションゲームにこなれた手練れにとっては、その壁は実に挑戦し甲斐のあるものだ。プレイするごとに自分が上達していくのを実感できる、アクションゲームにおけるサイコーの手応え。近年忘れかけていた快感を、このソフトが思い出させてくれるはず。良くも悪くも、セガらしい一面を見せてくれる一本である。




アニメ風なのに妙にリアルな街の作りも面白い。



プレイヤーは街中をインラインスケートで走りながらスプレーでグラフィティ（ラクガキ）を描いていく。

ユーザーがマークする DC タイトルベスト20

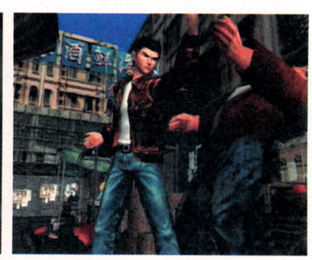
順位	タイトル	メーカー	発売予定日	価格	POINT
1	グランディアII	ゲームアーツ	8月3日	6,800円	540
2	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	秋予定	価格未定	474
3	DEAD OR ALIVE2	テクモ	9月28日	6,800円	455
4	エターナル アルカディア	セガ	9月14日	6,800円	436
5	シェンムー 第二弾（仮称）	セガ	発売日未定	価格未定	392
6	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	カプコン	9月予定	価格未定	337
7	ソニックアドベンチャー2	セガ	2001年内	価格未定	307
8	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	夏予定	価格未定	222
9	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	発売日未定	価格未定	212
10	エルドラドゲート（1巻）	カプコン	秋予定	2,800円	208
11	Kanon	NECインターチャネル	9月14日	6,800円	200
12	ファンタシースター オンライン	セガ	2000年内	価格未定	198
13	こみっくパーティー	アクアプラス	発売日未定	価格未定	170
14	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	7月27日	6,800円	163
15	F355チャレンジ	セガ	8月3日	5,800円	149
16	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	秋予定	5,800円	140
17	燃えろ! ジャスティス学園	カプコン	冬予定	価格未定	138
18	ラブひな～突然のエンゲージ・ハプニング♡～(仮称)	セガ	夏予定	価格未定	123
19	イノセントティアーズ	グローバル・A・エンタテインメント広美	秋予定	6,800円	120
20	ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	セガ	8月10日	5,800円	106

このランキングは、「週刊ドリームキャストマガジン」7月21日号の読者アンケートハガキをもとに、同編集部で算出されたものです。なお、P106の「ユーザーがマークするPS・PS2タイトル」ランキングとは集計方法がことなるため、ポイントの直接比較はできません。

DCの期待作といえば、「サクラ大戦3」と「グランディアII」、そして「シェンムー 第2章」の3本だった。長ーいことベスト3を独占していたこの3本だけど、発売間近の「グランディアII」は、まさに最高潮って感じだね。でも、ここにきてずっと「裏切り者」呼ばわりされていたテクモがベスト3入ったのはビックリ。人気ACゲームの移植版だから期待が高いのは当然だけど。PSのチャートと比べると、こっちの方がジャンルが多彩で面白い。それだけ代表的な大作が少ないってことかもしれないけど。トップ20中、セガタイトルが10本も。なんだかんだいっても、やっぱり"セガハード"らしさは健在! ってことかも。



「サクラ大戦3」。今さら解説がいらないほどの人気シリーズ最新作。「3」の前に発売される移植版「2」にも期待。



いまだ全貌が見えてこないが、期待は高まるばかり。はたして、ファンの前に姿を現すのはいつなのか!?

GAMESPOT JAPAN クォーターヘッドライン 4月〜7月

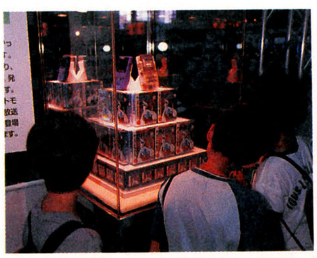
7/4 「スーパーマリオテニスフェスタ2000」開催
6/15 「任天堂スペースワールド2000」開催概要発表
6/13 ピカチュウ仕様のNINTENDO64が登場!!
「風来のシレン2」の発売予定日が発表に
5/23 チュンソフト「風来のシレン2」のプレゼント企画を実施
5/22 「星のカービィ64」プレゼント付アンケート実施中
5/16 ランドネットが「世界ドシン博覧会 渋谷2000」を開催
4/24 ランドネットコンテンツ大賞。WEB作品コンテスト開催
4/6 「実況パワフルプロ野球2000」の発売日が4月29日に決定

行け! スペースワールド2000

夏の思い出、風物詩。夏休み最後の週末に今年もスペースワールドが開催される。今年の会期は8月25日(金)〜27日(日)の3日間、会場はもちろん幕張メッセ新館展示場だ。昨年はほとんど「ポケモン金・銀」のプレイアブル展示と、スマッシュブラザーズゲーム大会一色という観もなきにもあらずだったが、今年は目玉がたくさんあって、ユーザーの興味も分散しそうだ。

まずはポケモン「セレビィ」の10万人配布(事前応募が必要)、さらには「MOTHER3」「ファイアーエムブレム64」などの最新ソフトの展示やゲームコーナー。昨年のスマブラ大会に相当するゲーム大会も開かれるはず。しかし今回は、「ゲームボーイアドバンス」「ドルフィン」の実機展示(定かではないけど)という、超トピックもある。最上位機種、そしてハンディ機の本当の実力がわかるのも、ここが初めてとなるのだ。

夏休み最終週となれば、宿題が気になるところだろうが、今年は早めに終えて、スペースワールドへGO! こんな子供を持つお父さん・お母さんは、スペースワールド行きをエサに、子供をしつけしなおすこともできるかも。そのくらい、このイベントは人気なんです。


やはり最大の人気となっていたポケモン金・銀。箔押し印刷されたゴージャスなパッケージに見入る。


スペースワールド99より。スマッシュブラザーズ大会決勝を見守る大勢の子供たち。会場に来ていた6割がたの子は予選にチャレンジしてたかも。



決算数字とイメージの乖離。アドバンス、ドルフィン公開近し

Nintendo64

■任天堂、けっきょく昨年度も安泰であった。振り返るとそういうことになってしまう。5月26日、任天堂の株主総会が行われ、業績が発表されたわけだが、単純に見て「まだまだ儲かってんなあ」というのが正直な感想。連結決算数字は経常利益が1083億円、キャッシュフローは5940億円。どうですか。ぐうの音もでないでしょ。前年度を下まわる数字が出てはいるものの、僕のような経営の素人から見れば「買っちゃえば? セガ」くらいの素晴らしい業績。

「ポケモン金・銀」や海外でのポケモンブームが寄与した結果だが、国内の「任天堂ってピンポイントだよね」というソフトのリリーススケジュールから見れば非常に不可解でもある。これが「GBアドバンス」や「ドルファン」といった新ハードの発売を控えたメーカーの数字というのだからさらにわからない。ガリバーはガリバーのままであった、というのが正直な感想だなあ。カリスマ山内社長退任後はなにがどう変わるんだろうか。

■そういったうなりをあげる資金を任天堂はどう活用するのか。その答えがベンチャーキャピタルかなあと想像できる。それを証明する新会社ブラウニー・ブラウンが6月に設立された。メンバーを見てビックリ。GBアドバンス用にRPGを開発するこの会社は、元スクウェアの「聖剣伝説」や「サガ フロンティア」のメインどころをそろえている。僕もお会いしたことのある人々。こういった制作集団をたくさん囲い込むことで、自社ハードの優位性(任天堂ソフトはハズレが少ない)を確保しておくということだろう。囲い込まれた人達もたぶん幸せ。いいなあ、任天堂って。

Nintendo64売上ランキング　4月〜7月

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	ゼルダの伝説　ムジュラの仮面	任天堂	'00年4月1日	7,800	367,129
2	星のカービィ64	任天堂	'00年3月24日	6,800	192,172
3	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	'00年4月29日	7,800	172,585
4	エキサイトバイク64	任天堂	'00年6月23日	6,800	52,293
5	ドンキーコング64	任天堂	'99年12月10日	7,800	45,332
6	ニンテンドウオールスター！　大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	'99年1月21日	5,800	38,017
7	マリオパーティ2	任天堂	'99年12月17日	5,800	27,326
8	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	任天堂	'00年3月31日	6,800	11,896

この累計販売本数ランキングは本誌独自の集計方法により作成したものです。集計対象期間は４月１日から７月16日まで。協力「月刊デジタルメディア　ナビゲーター」編集部。集計協力店／ＴＶパニック（明響社）／わんぱくこぞう／デジキューブ／その他。※9位以下はサンプル数不足のため推定が難しく、未掲載とさせていただきます。



杉と藤のチャート分析

杉：N64はやっぱり任天堂の独壇場だよね。善戦してるのはコナミの「パワプロ」だけど、シリーズものでマンネリ気味の感もあるし……。売り上げは「ゼルダ」がダントツ。でもね、発売直後に比べて落ち込みが少ないのは「カービィ」ってのも見逃せないとこだよね。藤：でも結局は任天堂だからね。もっとソフトでないのかねぇ。



「金・銀」のキャラが使える「ポケモンスタジアム金銀」。12月発売予定だが、この先必ずランキング入りしてくるだろう。

がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

コナミ／SPT／発売中／7,800円

このシリーズが初めて世に出たのは１９８３年だから、もう17年が経過。グラフィックは比べるべくもないが、ルールはほぼそのままだ。ボタン連打とタイミング取りにみんなで燃えた、あの頃を（各自思い出して）懐かしめる。





競技の種類が増えても、することは昔と一緒。操作が簡単で取っつきやすい反面、遊び方に工夫も必要か!?

- ●ボタン連打がゲームのすべて！
- ●オリンピック公式種目を数多く収録
- ●大勢での対戦プレイが楽しい！

マリオテニス64

任天堂／SPT／発売中／6,800円

とにかくキャラの動きがカワイイ。下手にリアルなキャラよりも、愛着が持てることが楽しさの秘訣。とはいえ、ＡＢボタンだけの簡単操作で多彩なショットを繰り出せるので、実際は奥が深く本格的なテニスゲーム。





- ●バラエティ豊なキャラアクション
- ●簡単操作で多彩なショットが可能
- ●リングショットなど豊富なモード

不思議のダンジョン風来のシレン2
〜鬼襲来！シレン城！〜

チュンソフト／RPG／9月27日発売／6,800円

PS版「トルネコの大冒険2」では実現できなかった〝オートセーブ機能〟がN64で再び搭載された。「遠投の腕輪をつけたまま合成の壺を投げた」（という例をあげたのはプロデューサーの中村光一氏）としても、凡ミスで死んでしまうようなことがあっても、やり直しはきかない——そんな緊張感を味わうことができる。

2Dから3Dにグラフィックスが変更したため、操作性が今までの作品と変わってしまうことを心配したが、このへんも心配には及ばなかった。

もとより「コンフィグ」をあえて用意せず、プレイヤーに最適なボタンを配置のみを提供しようとするチュンソフトだし。またしても中毒者を増すに違いない。「千回遊べるRPG」の広告に偽りなしか。



新たな攻撃法を持ったモンスターも登場し、シレンの行く手を阻む。





今回の敵は鬼ケ島に住む「鬼一族」。彼らから村人を守るためにダンジョンで材料を集め、お城を築くことになる。

- ●自分で捕まえたモンスターを仲間にできる
- ●3Dに変化し、全ての演出がパワーアップ！
- ●オートセーブ機能を実現

GAMESPOT JAPAN クォーターヘッドライン 4月〜7月

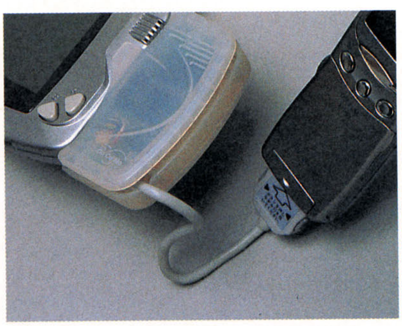
7/6	ワンダースワン本体がオープン価格に
7/5	NTTドコモから「モバイルワンダーゲート」発売
6/29	アスキーHPにGB用「ウィザードリィ」情報
6/23	「ワンダーボーグ」のネット限定予約は即日完売
6/21	コナミがGB「遊戯王III」のゲーム大会開催
6/19	携帯ゲーム「デジモン」が累計950万個を出荷
	「遊☆戯☆王」カードゲームの大会が8月20日に
6/13	あの「ラブひな」がGBCの恋愛ADVに！
6/12	「ハンター×ハンター」がGBCで登場！
6/7	任天堂がソフト製作子会社の設立を発表
6/5	「マジカルチエイス」がGBCで帰ってくる
6/1	「ワンダーボーグ」が23日から予約販売！
	サンリオが「ハローキティ」GBCを発売！
4/26	GB「METALGEAR GhostBabel」をコナミが4月27日に発売
4/19	コンパイルがGB「アルルの冒険」プレゼント企画をHPで実施
4/17	KFCで「カードヒーロー」のキャンペーン実施
4/14	任天堂がNINTENDO POWERの5月書き換え開始GBソフト発表
4/11	原作に登場したモンスターも再現。「遊戯王モンスターカプセルGB」
4/5	GB「遊戯王デュエルモンスターズIII」。4/11から予約キャンペーン開始



TOPICS

モバイルワンダーゲート

「モバイルワンダーゲート」の登場で、WSと携帯電話の接続が実現。これでWSを使ったインターネット接続が可能になり、対応ソフトのデータダウンロードや、専用サイトでのランキング確認など、様々な新サービスを実施。ワンダーゲート発売後のソフトだけでなく、今までに発売された中にも対応ソフトがあるのが嬉しい。もちろんE-mailの送受信も可能！



モバイルワンダーゲートはNTTドコモの営業所・支店での販売（10,200円）。

今年はしっかり! 遊戯王大会

大人気の「遊戯王デュエルモンスターズIII」のゲーム大会が開催される。もうすでに予選受付けはしめきられているが、あえて取り上げたのは、このイベントが昨年、レアトレカ配布目当てに入場者が殺到し、イベント自体中止せざるをえなかったというミソがついているから。今回は配布という暴挙をしないし、予選をしっかり各店舗で行うので大丈夫なようだ。轍は踏まないでね。

携帯ゲーム機もこれからは通信時代!?
今後の動向がますます注目

携帯ゲーム機

Gameboy/wonderSwan/Neo・Geo・Poket・Color

■昨年、鳴り物入りでデビューしたワンダースワン、ネオポケカラーがゲームボーイカラーの牙城を崩せないことは、誰にも攻められない。なにせゲームボーイカラーは、週間ベースで見れば、PS2に近づくほど売れていたりもするからだ。据え置き型が不調なのか、携帯型が好調なのか。どちらかといえば、後者といえそう。昨年末はポケモン金・銀でドッカーンだったゲームボーイだが、このクォーターを支えたのは、「遊戯王デュエルモンスターズⅢ」や「カードヒーロー」「ミスタードリラー」といったところ。こういった売れ線でなくても、GBはそこそこの本数が見こめる超優良ハードとしてライセンシーに認知されている。スクウェアがスワンに参入し、「はたらくチョコボ」を発表したが、まだまだゲームボーイカラーの優位はゆるぎそうもない。

■携帯電話がどんどん高性能化し、ゲーム機化するのと逆に、携帯ゲーム機はどんどん携帯電話化を進めている。そんななか、ノビノビになっていたワンダースワンの通信オプションがようやく発売となった。また、〝冬発売〟をいい張るゲームボーイアドバンスも控えている。PS2やDCと違って、携帯ゲーム機はある意味気軽に、アイディア勝負のゲームを開発することができる。ネットワークにつなげて何をするのか。器が見えはじめているんだけどまだ中味がない状態。これまで以上のチャレンジが期待される。

■業務連絡。任天堂の「とっとこハム太郎」は結構使えます。占いソフトなんだけど、200人分データも入り、キャバクラあたりで受けそうです。会話も弾むし、個人データも登録できる。狙ったあの子をこれでゲッチュー。なあんてね。

GB・WS・NGP売上ランキング 4月～7月

順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	遊戯王 デュエルモンスターズⅢ 三聖戦神降臨	GB	コナミ	'00年7月13日	4500	349,588
2	パワプロクンポケット2	GB	コナミ	'00年3月30日	4500	100,053
3	遊戯王 モンスターカプセルGB	GB	コナミ	'00年4月13日	4500	93,356
4	ワリオランド3 不思議なオルゴール	GB	任天堂	'00年3月21日	3800	77,704
5	ポケットモンスター銀	GB	任天堂	'99年11月21日	3800	68,686
6	ポケットモンスター金	GB	任天堂	'99年11月21日	3800	64,899
7	ハンター×ハンター ～ハンターの系譜～	GB	コナミ	'00年6月15日	4500	59,316
8	デジタルパートナー（ワンダーウェーブ同梱版含む）	WS	バンダイ	'00年5月25日	4700	42,808
9	SDガンダム GGENERATION GATHER BEAT（WW同梱版含む）	WS	バンダイ	'00年7月13日	5300	39,187
10	メタルギア Ghost Babel	GB	コナミ	'00年4月27日	4500	38,640
11	HUNTER×HUNTER ～意志を継ぐ者～	WS	バンダイ	'00年6月1日	3800	33,332
12	ハムスターパラダイス2（ちゅー）	GB	アトラス	'00年3月17日	3980	29,522
13	スーパーロボット大戦 COMPACT2 第1部：地上激動篇	WS	バンプレスト	'00年3月30日	4500	29,469
14	名探偵コナン 奇岩島秘宝伝説	GB	バンプレスト	'00年3月31日	4500	23,062
15	トレード&バトル カードヒーロー	GB	任天堂	'00年2月21日	3800	22,847
16	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	GB	任天堂	'00年1月28日	3800	20,311
17	ミスタードリラー	GB	ナムコ	'00年6月29日	3800	14,639
18	RPGツクールGB	GB	アスキー	'00年3月17日	4800	12,678
19	仙界伝 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	WS	バンダイ	'00年2月24日	3800	11,627
20	ビックリマン2000 チャージングカードGB	GB	イマジニア	'00年6月10日	3980	10,756

この累計販売本数ランキングは本誌独自の集計方法により作成したものです。
集計対象期間は4月1日から7月16日まで。協力「月刊デジタルメディア ナビゲーター」編集部。
集計協力店／TVパニック（明響社）／わんぱくこぞう／デジキューブ／その他。

杉と藤のチャート分析



杉：「遊戯王」はほっといても売れるってことで。確かにGBが多いけど、意外とWSも善戦してるね。ワンダーウェーブ効果(?)でこれからもっと活気づきそうっす。藤：それはいえるかもしれないなぁ。それにしてもNGPはどうしたの？ 一本も入ってないんじゃ何も語れないじゃん。杉：このままじゃポケットにも入れてもらえないっす！



2月発売ながら、今もなおジワジワと売れている「カードヒーロー」。「ポケモン」に続くロングランヒット作となるのか!?

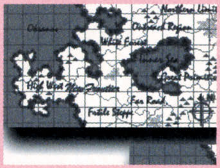
はたらくチョコボ

WS/スクウェア/SLG/9月21日発売/4,200円



開拓が進めば連れ帰るチョコボの数を増やせる——。そんな「欲」を刺激され、不思議なまでに熱中させられる。お約束のタイミングで起こるイベントも、「可愛いいチョコボが消えちゃう」なんていうのがあったりして、結構ドキドキ。携帯ゲームユーザーのツボ、おさえてるよ。





未知の大地が広がる新大陸。1年ごとにおこるイベントを体験しつつ、それぞれのマップをクリアしよう。

●スクウェア、スワンで初のオリジナルタイトル
●今まで見たことのないチョコボに出会える
●たくさんのイベントやマップがあり飽きさせない内容

コロコロカービィ

GB(カラー専用)／任天堂／ACT／8月23日発売／4,500円

●「動きセンサー」で新感覚操作
●カービィ版の「たまころがし」
●変化に富んだ多彩なコース

簡単にいうと、カービィ版の玉転がし。GB自体を傾けてカービィを操作するが、その新しながらも懐かしい感覚は、まさに一昔前のポケットゲーム。十字ボタンではできない微妙な操作感覚が、「動きセンサー」で実現している。





ゲームボーイ本体を傾け、自由自在にカービィを操作。舞台となるコースもバラエティ豊か。

サクラ大戦GB 檄・花組入隊！

GB(カラー専用)／メディアファクトリー／ADV／7月28日発売／4,800円

とにかくイベントが多い。途中の進め方によって展開が変化するため、別の展開も気になって何度もやり直してしまう。繰り返しプレイすることで新しい展開や事実も出てくるため、一度では遊び尽くせない。





●300以上の豊富なイベント
●マルチエンディングの採用
●「ポケットサクラ」との連動

THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス

NP／SNK／ETC／発売中／3,800円

とにかく、趣向を凝らしたバトルゲームが熱い！ その種類も、「KOF」キャラの必殺技をアレンジしたものから、ダイコンを引き抜く……なんておちゃめなものまで多種多様。手に汗握る戦いはスゴロクになっても変わらないのだ。





●あの「KOF」キャラがスゴロクでバトル！
●DC版「KOF'99」とのリンクで楽しさ倍増
●白熱必至の通信対戦モードを搭載！

GAMESPOT JAPAN クォーターヘッドライン 4月〜7月

7/11 人工網膜センサモジュール使ったダンスゲーム
光ファイバーが実現するnet@のコンテンツ群
7/7 サミーの展示会に「ギルティギア ゼクス」登場
7/3 SNKが「TATARI」のホラーアトラクション
ナムコとコナミの係争状態に終止符
6/28 セガがICカードでシュルンベルジェと提携
6/23 セガが新サービス「サイバークーポン」を開始
6/22 テクモが博多に大型AM施設オープン
6/21 「ダービーオーナーズクラブ2000」公式サイト公開
6/12 コナミが「beatmania IIDX」の新作用に曲募集
6/7 ネット介して4人同時協力プレイ「スラッシュアウト」
6/6 コナミが新ダンスゲーム「ダンスマニアックス」
6/5 ナンジャタウンがオープン4周年イベント開催
5/30 アジアンテイストのDDRがもうすぐAM施設に！
5/23 セガ，新作業務用ゲームをプライベートショーで公開
5/15 「ワールドキックス」全国大会開催決定
4/25 ナムコ，「アクアラッシュ」HPでGIFアニメなどのダウンロードサービス
セガらが都内のアミューズメント施設を光ファイバーネットで接続する実験
4/21 ナムコ，全国61店の直営AMスポットでスペシャルデータなどのプレゼント企画
4/18 映画，アトラクション，買い物が楽しめる新AM施設「Mediage」が台場にオープン
4/12 新宿ジョイポリスが毎週水曜に「レディースサービスデー」を設定

エンタテインメントステージnet@とは？

セガのネットワーク構想が、早くもひとつの形として結実する。「エンターテイメントステージ net@」とは、セガ直営アミューズメント施設をネットワークで結ぶプロジェクト。インターネットと違いは、通信速度1ギガbpsという超高速・大容量な光ファイバーを使って、ネットゲームのみならず、インディーズ作品などの映画やミュージッククリップなどの音楽配信を、オンデマンド（要求すればいつでも）で提供するところにある。これによりクローズドなゲームセンターが、インタラクティブな総合アミューズメントスポットとして生まれ変わるのだ。課金方式もICカードによる時間従量制を採用。「基板」と「100円」が発展の足かせになっていたアーケードのゲーム性も、このnet@の登場によって大きく変化するかもしれない。



これがnet@のイメージ。7月21日からお台場、渋谷、池袋の直営店舗で運営が始まっているので、足を運んでみては？



次々と打ち出されるネットワーク戦略。やっぱりセガって偉大なのかも？

Arcade

■まいりました、アーケードゲーム業界。ここのところ、SNK／シグマ／セタがパチスロ屋の子会社になったり、アタリブランドが消滅したりと、内外問わずいいニュースを耳にしてないんです。おまけに4月に（財）余暇開発センターが発表した「レジャー白書2000」を見ると、ハァ〜な数字ばかり。「市場のユーザー人口は横這いのまま、2年連続で減少。売り上げ、利益とも30％以上のマイナスが続く見込み」だと。10年前の発表では「西暦2000年、娯楽機器OP市場は7153億円に!?」って景気のいい予想もあったんだけど。

もちろんメーカーさんもさまざまな企業努力をされてるみたいだけど、発泡スチロールのリサイクル事業や、ビールサーバー販売ってなんか違うような。そりゃ、1プレイ100円じゃ利益も出ないだろうけど、やっぱり本業のほうでがんばってほしいところ。

■そんな中で気になるのが、全国約600店舗ものアミューズメント施設を持つ、アーケード界の巨星・セガの動き。クォーターヘッドラインを見てもわかるように、次々と発表されるネットワーク戦略。CSに比べてクローズドなこの業界の流通、構造を変えていこうといったホンキっぷりがうかがえる。20年以上前から続く料金形態を変えるには、システム自体を変えるしか方法がないからね（関連、左カコミ記事）。てなことを思いつつ、書いてる本人としては面白いゲームさえ出してくれればいいんですが。インカムが落ちてもユーザー人口が変わってないってことは、アーケード好きってやっぱりいるわけで、そんな中であくまでアーケードにこだわるメーカーには自然期待してしまう。期待してもいいんだよね。セガさん。

アーケードインカムランキング 4月〜7月

順位	タイトル	メーカー	稼動開始日	POINT
1	ダービーオーナーズクラブ2000	セガ	'99年11月	357,313
2	バーチャファイター3 tb	セガ	'97年10月	202,431
3	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	'99年 8月	133,909
4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	'99年 4月	126,455
5	MARVER VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	'99年 3月	124,730
6	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	'99年 7月	112,391
7	パワースマッシュ	セガ	'99年12月	97,842
8	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	'99年 1月	97,167
9	ストリートファイターIII 3 rd STRIKE	カプコン	'99年 6月	70,807
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	'99年 7月	65,578

この「インカムランキング」データは週刊ドリームキャストマガジン編集部が独自の調査・集計方法により算出し、累計したものです。集計対象期間は4月1日から6月30日まで。集計協力店舗／池袋GIGO／新宿スポーツランド中央口店／ハイテクランドセガ秋葉原。

杉と藤のチャート分析



藤：セガ直営店舗での集計ということで、セガタイトルが上位を独占。しかし、全国的に見ればインカムを引っ張っているのは、「ダンスダンスレヴォリューション3rd MIX」を始めとする音ゲー。ビデオゲームは相変わらず対戦ものが人気だが、指向はよりシンプルに。「バーチャストライカー」や「パワースマッシュ」などスポーツに人気が。



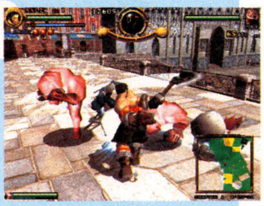
大型店に限られるが、設置店舗では「ダービーオーナーズクラブ」が人気。続編も登場し、育てた馬を自慢したいユーザーがわんさか。

スラッシュアウト

セガ/F・ACT/1〜4人用／稼動中

このゲームの面白さは他人との協力プレイにあるが、上手くなれば長時間遊べることも魅力のひとつ。回転率はともかく稼働率の高さで、ゲーセンに活気を取り戻す原動力になるんじゃないかと期待。





- 「スパイクアウト」のシステムを継承
- 最大4人まで協力プレイが可能
- 上達すれば長時間じっくりと遊べます

ミスタードリラー2

ナムコ／PZL／1〜2人用／稼動中

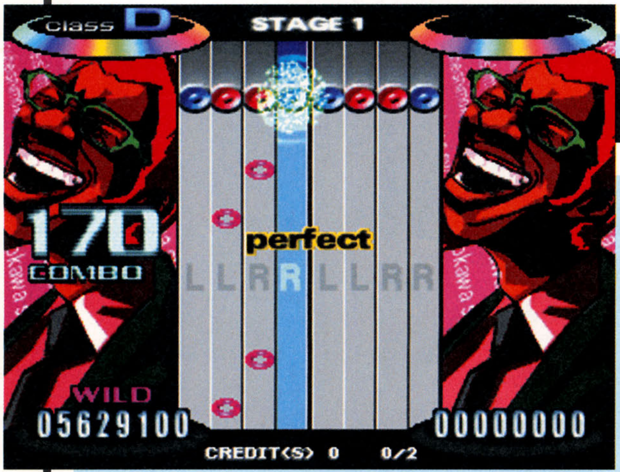
ただひたすら下に向かって掘るだけ……。そんな単純なルールから生み出される中毒性が、このゲームの肝。ブロックが崩れ落ちる中、掘り進むスリルと快感はなにものにも代えがたかったりして。追加された2000Mモードも熱い。

- シンプルなルールとキャラはそのまま
- 難易度がよりバラエティ豊かに
- 待望の対戦モードも搭載





一定時間で消えるクリスタルブロックのおかげで、前作よりもアクション性がさらに高まっている。



ダンスマニアックス

コナミ／ビーマニシリーズ／1〜2人／稼動中



円盤のような部分がセンサー。他社からは人口網膜センサーなんてものを搭載したものも出たが……。

この業界には5年周期説ってのがあります。要は5年単位でヒットジャンルが生まれるって話なんですが、テトリス→ストII→VFといった流れを見ても、確かに頷けたり……。で、ビートマニアにつらなる音ゲーも、これに当てはまるんですよ。一応。ただ、タイミングに合わせてボタンを押すシステムは変わらず、難易度だけが上がっていくんじゃ……。と、危機感を感じていた矢先に本作が登場。このゲームはボタンの代わりにセンサーを搭載。音楽に合わせてセンサーに手をかざせば、パラパラを踊っているような気分も味わえます。新しい技術が次々と導入されていくあたりに、5年に一人の大物ぶりを感じずにはいられません。ええ。



タイミングに合わせてアクションを起こすという点では、今までと同じ。しかし、センサーを使ったことでステップだけじゃなく、全身で踊れるといったアイデアは実に秀逸。

- インカムの主力、ビーマニシリーズ新機軸
- ボタンの代わりにセンサーを搭載
- 誰でも全身を使って踊れる気分に……

GAMESPOT JAPAN
クォーターヘッドライン 4月〜7月

7/12	今度は金魚!? AQUAZONE最新作予約受付開始
7/11	EverQuestに更なる拡張キットが12月に登場
	TRPG「VAMPIRE」のPCゲームが9月に上陸
	システムソフト,「大戦略VI」のアップデータ公開
7/10	今年もMSXのイベントが秋葉原で
	「Baldur's Gate」も登場でMacはゲーム当たり年?
7/6	「Diablo II」のMac版が間もなく発売!
	「YsII」を求める長蛇の列が平日の秋葉原に
7/5	Win版ABCで「THE ATLAS」など3作が発売に
7/4	PC版ドリパスのCD-ROMをAKIBAX会場で配布
	あの「頭文字D」がタイピングソフトに
7/3	今度はEA? 求婚者が続々登場するEidos
7/1	「DIABLO II」を求める長蛇の列が深夜の秋葉原に
6/30	「YsIIエターナル」がTVゲームショップで買える!
6/20	「DIABLO II」秋葉原で深夜販売決定!
6/26	PC版ドリパス発売記念.ISAOでプーチが当たる
6/22	「ねおぼけくん」のミニゲームがDLできる!
6/20	「セガアーカイブス」第2弾はパズルゲーム集
6/19	「ポストペット」キャラを使ったゲーム開発中
	「EverQuest」の新作をUbiが国内販売
	最新版「雀道」はCPU雀士がより個性的に
6/16	延期されていた「戦略プロ野球2000」の発売日決定
6/15	操作性向上とデータ収録数拡大の新「大戦略IV」
6/14	「天地無用!」のカードゲームが低価格で!
	綾波レイがShadeのデータ集として登場!
6/12	「メックウオリア2」など低価格版PCソフト発売延期
6/8	「銀河英雄伝説VI」の新シナリオがHPで無償公開
5/29	じっくり謎解き。「アトランティスII」が日本語化
5/26	「SWAT3 完全日本語版」本日発売!
5/25	NvidiaはMac参入に意欲的?
5/24	Mac OS X用Quake 3 Arenaが来週に?
5/23	カプコンが「DIABLO II」の日本国内販売権取得
	ノートPCでも楽しめるフライトシムのLight版
5/22	システムソフトが「限定版ヴィンテージコレクションII」
5/18	法廷はConnectixへのソニーの訴えを棄却
5/10	イカす限定仕様のWin版「バイオ3」発売日決定
4/28	コーエーが「アプサラス」βテストのモニター募集要項を発表
	「復刻版大戦略IV」のアップデータをシステムソフトが公開
4/27	コーエーがネットワークRPG「アプサラス」を発表
	新システムにも注目せよ! 「パワードール4」明日発売
	イマディオが「AIR」グッズをデジキャラフェスティバルで発売
4/25	名作STG「スター・フォース」がPCに再び
4/24	「キャンペーン版大戦略II」のMacintosh版が5月に登場
4/20	「キャンペーン版大戦略II」のアップデータをシステムソフトが公開
4/18	「大戦略マスターコンバット2」などシステムソフトの名作が低価格で
4/14	「YsIIエターナル」のHPがオープン。
	「スーパーエアーコンバット3」の体験版をシステムソフトが公開
4/12	Win版「ディノクライシス」にパッド付の初回限定版が登場

TOPICS
ディアブロII、YsIIで秋葉原に行列!!

国産RPGの名作をリメイクした「YsIIエターナル」。海外の大作RPGの新作「DIABLOII」。この2作がそれぞれ7月1、6日に発売された。どちらの日も、当日の秋葉原各店では長蛇の列ができ、中には開店を早めた店も。当日は発売記念イベントや福引きなどを行ったショップもあり、共に評判に違わぬ売れ行きを示した。



動かざること山の如し PCゲーム界は静観の時期!?

PC GAMES

■このところ、あまり元気のないPCゲーム界。ロサンゼルスにて5月11日から3日間に渡って開催された“E3”(Electronic Entertainment Expo)でも、いまいち活気が見られなかった。今回の場合、ちょうどPS2が出てあまり日が経ってなかったりとか、PCと競合するんじゃない?という噂もあるX-Boxの存在があったりとかで、コンシューマ機への関心が高かったことも原因の一つかも。あとはやっぱりDirect-Xのバージョンアップも原因といえるのかなぁ。どうせなら新しいバージョンでゲームを作った方が、よりクォリティの高いものが作れるわけだからね。どこのメーカーもまだ様子見の段階なのかも。時期尚早ってことで。最大の注目作である「ウルティマオンライン2」も常設展示されてなかったし、今の状況で活気を出せというのが間違ってるのか。米国のPCゲーム業界は、今は雌伏の時といえそうですな。

■国内に目を向けると、海外よりはまだいい傾向にあるような気がしないでもないなあと。名作のリメイク版といえども、「イースIIエターナル」が大ヒット。特にDVD版なんかは物凄い売れ行きで、しばらく品薄状態が続きそうとのこと。あとは海外産ではあるものの超大作ネットRPG「DIABLOII」も発売され、7月に限っていえばけっこうなもので活気があったんじゃないすか。「イースII」にしてもそうだけど、ここしばらくは過去の名作のリメイク版や廉価版なんかの発売が多い。PCの作品だけじゃなく、ACやコンシューマからの移植も相次ぎ、ある意味では充実している。でもやっぱり新作にも頑張ってほしいなぁ。過去の名作ばかりに頼るんじゃなく、それを超える作品の登場に期待したいところだ。

PC売上ランキング 4月～7月販売

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	ダービースタリオン for Win	アスキー	'00年5月28日	9,500	30,340
2	SHOCK PRICE 500 麻雀Ⅱ	SME・インターメディア	'99年5月28日	500	28,585
3	三國志Ⅶ	コーエー	'00年2月18日	11,800	26,230
4	PostPet 2001	ソニーコミュニケーションネットワーク/SME・インターメディア	'99年12月25日	3,980	26,001
5	SHOCK PRICE 500 上海クラシック	SME・インターメディア	'99年7月23日	500	23,966
6	SHOCK PRICE 500 将棋Ⅱ	SME・インターメディア	'00年1月21日	500	23,452
7	必殺ぷちパチンコ モンスターハウス	NECインターチャネル	'99年8月10日	1,980	18,415
8	ファイナルファンタジーⅧ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'00年3月23日	8,800	17,946
9	SHOCK PRICE 500 ビリヤード	SME・インターメディア	'00年3月23日	500	14,622
10	RPGツクール2000	アスキー	'00年4月5日	9,800	14,570

このＰＣソフトランキングの販売本数は、月刊デジタルメディア ナビゲーターのご協力（調査・集計）によるものです。集計対象期間は４月１日から６月30日まで。

杉と藤のチャート分析



藤：さすがは「ダビスタ」だよなぁ。コンシューマほどは売れなくても、きっちり上位はキープするもんね。杉：でもショックプライスシリーズも凄いっすよ。古いものでもいまだに上位に入ってるっす。薄利多売かはわからないけど、安く売るのもいい手段っす。藤：逆にいうと、新作の元気がないってことじゃないのかなぁ……。



久々にPCで発売された「ダビスタ」。根強いファンの後押しで売れ行きは安定。でもそろそろ新要素でも入れないと……。

Airsite Mission

NECインターチャネル/SLG/7月28日発売/10,800円

OS：Windows98or95／CPU：MMX Pentium200MHz以上／メモリ：32MB以上／HDD：40MB／CD：倍速以上／グラフィック：800×600ドット、ハイカラー表示以上／サウンド：PCM、CD-DA対応のもの



本物のドッグファイトさながらの先読み合戦が熱い。自分の機体や武器を自由にカスタマイズできるので、戦闘機ファンにもぜひお勧め。声優陣は聴き覚えのある声ばかりで、アニメファンなら思わずニヤリ。ネットを使ったデータのダウンロードやランキングも、やり込み派には嬉しい。

戦闘機が入り乱れる白熱のドッグファイト。機体や武器をカスタマイズし、最強の戦闘機を作成。美しいグラフィックと豪華な声優陣が物語に華を添える。





●先読み重視の空戦シミュレーション
●本格的な機体カスタマイズが可能
●高橋広樹など豪華な声優陣を起用

新世紀エヴァンゲリオンタイピング補完計画

ガイナックス/タイピング練習/発売中/4,800円

OS：Windows98&95&2000対応

エヴァファンなら絶対やって欲しいのが、Lesson4「LOVIN'YOU」。入力する言葉が口説き文句になっているので、口説きに夢中になってるうちにいつの間にかタイプが上達。レイの照れた表情なんて、これでしか見られないか。





ナビゲーション役は、お馴染みの「葛城ミサト」。台詞はすべて新録。

●人気のキャラと楽しくタイプ練習
●ネットランキング早打ちグランプリ実施
●前作「E計画」とも連動

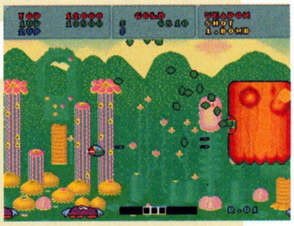
メモリアルセレクション

セガ/発売中/3,300円

OS：Windows95or98日本語版／CPU：Pentium90Mhz以上／メモリ：16MB以上／HDD：50MB以上／CD：２倍速以上

「ファンタジーゾーン」のロケットエンジンは相変わらず凄い。この名前を聞いただけで笑っちゃう人は通。どうしても思い出せない人は、もう一度このゲームをプレイしてみるべき。はっきりいって笑っちゃいます。





単純だけど面白い。誰もがハマる３作品をＰＣで。あの名曲BGMも健在。

●「フリッキー」「ペンゴ」「ファンタジーゾーン」の３作品を収録
●単純かつ奥が深い名作揃い
●セガがちゃんと出しているのだから安心

メサイヤ

ズー/ACT/発売中/8,800円

OS：Windows95or98／CPU：PentiumⅡ233MHz／メモリ：64MB／4倍速以上CD-ROMドライブ／DirectX7.0が正常に稼動する環境／DirectX対応サウンドカード／3Dグラフィックスカード必須（D3D又はGlide）



グラフィックが秀逸。その美麗さはＰＣゲームの中でも群を抜く感じ。ＰＣゲームながら、ゲームスピードも素晴らしく、ストレスをほとんど感じない。これも「メサイヤエンジン」と「ＲＴ-ＤＡＴ技術」の力か。難易度はやや高いが、憑依システムを上手く使えば、意外とすんなり行くことも。

制作に2年半を費やした「メサイヤエンジン」と「RT-DAT技術」。これにより、グラフィックやサウンド、など、PCの性能を常に100％引き出してくれる。





●敵の体を乗っ取る「憑依」システム
●憑依可能キャラは40種類以上
●迫力満点の多彩な武器が登場

GAMESPOT JAPAN
クォーターヘッドライン 4月～7月

6/30 | シャルラクが独自Webカード利用のネット展開

シャルラクの「インターネットテーマパーク構想」

PCゲームメーカーのシャラルクが発表した「インターネットテーマパーク構想」。独自の課金システムを持つインターナショナルサイエンティフィック社との業務提携により、「インターネットカード」の課金システムを実現。このインターネットカードは、ゲーム、美少女、占い、風俗の4分野のコンテンツを利用できるものであり、シャラルクは、これらに関わるコンテンツの窓口となって統括、課金の管理などを行うものとしている。

現在は正式開始に先駆け、「Piaキャロット」シリーズでお馴染みのF&C社が「きゃろっとガーデン」にてデータ配信を開始。原画やMIDIデータ、着メロなどの配信サービスを受けられる。

今後は“インターネットテーマパーク”という名の通り、インターネット上のゲームセンターなど、さまざまなアトラクションを誘致する方針とのこと。

●「キャロットガーデン」ホームページアドレス
http://www.icard.co.jp/

TOPICS

AIR

KEY／ADV／9月8日発売／8,800円

Windows95/98/2000 CPU:Pentium75MHz以上
メモリ:16MB以上 CD-ROMドライブ:2倍速以上
HDD:250MB以上 グラフィック:640×480(ハイカラー)



小説家は、デビュー作に続く第2作で真価が問われるという。前作がKEY力の再確認だったのなら、このタイトルはKEYにとって心機一転の一作となる。飽くなきチャレンジを認めよう。



『空』をキーワードとし、夏の田舎町を舞台とした「AIR」。等身の上がったキャラクターからも、大ヒットとなった「Kanon」に挑むかのような姿勢が伺える。

●大ヒット作「Kanon」に続くKEY作品第2弾
●真夏の田舎町で奏でられるファンタジー
●ロス収録のOP曲は早くも話題に!?



ブランド志向の安定期。下克上に期待！

Adult

■特に大きな波もなく、可もなく不可もないアダルトゲーム界。それなりに安定した売れ行きを示しているようですな。アダルトゲームとはいうものの、基本となるのは〝美少女〟。要するにカワイイねーちゃんが出てきて、いろいろできればいいのかもかも?と僕なんか思うけど、ファン心理はそんなに単純じゃなく、一見同じようなゲームスタイルも、～系、○○系などどんどん系統を複雑化させて、「最近は～系なんだよね」というユーザーを増やしている。とはいっても多くのユーザーは、手当たりしだいって感じなのかも。やっぱいずれにしてもエロですから。

■このクォーターで目立って売れたのは「まじかるアンティーク」。「To Heart」で熱狂的なファンを獲得したリーフの新作だけど、以前の作品とは違ってわりと凝ったSLG要素の入ったアドベンチャーだったりする。ちなみに、どこの会社もそうだけど、アドベンチャーとかノベルものとかで妥当な売上を確保すると、次は本格的に凝ったシステムのゲームに乗り出したがる傾向があるようです。勢いだけじゃないんだぞってのを見せたくなるんだろうか。



こんなところに押しやられてますが、シャルラクの発表会写真です。

18禁売上ランキング　4月～7月

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格(円)	推定販売本数
1	まじかる☆アンティーク	Leaf	4月28日	8,800	56,369
2	Natural 2 -DUO-	フェアリーテール	5月26日	8,800	39,063
3	エルフオールスターズ脱衣雀	エルフ	3月30日	8,800	37,853
4	愛姉妹　二人の果実	エルフ	5月26日	7,800	37,606
5	キャッスル・ファンタジア ～エレンシア戦記～	Studio e・go!	4月21日	8,800	30,666
6	真・瑠璃色の雪　～ふりむけば隣に～　初回版	アイル[チーム Riva]	4月14日	8,800	30,119
7	プリンセスメモリー　初回版	カクテル・ソフト	4月7日	8,800	23,671
8	PERSIOM　～約束の集う場所～	アリスソフト	4月13日	8,500	22,906
9	PINUP GIRLS（ピンナップガール）	LIBIDO	4月28日	8,800	21,037
10	Natural 2 -DUO- 通常版	フェアリーテール	6月2日	8,800	18,321

このアダルト系PCソフトランキングの販売本数は、月刊デジタルメディア ナビゲーターのご協力（調査・集計）によるものです。集計対象期間は4月1日から6月30日まで。



杉と藤のチャート分析

杉：「To Heart」のおかげで、リーフも軌道に乗ったみたいっすね。でも全体的にけっこう売れてるみたいっす。藤：そりゃそうだよ。最近の一般PCゲームは元気ないから、アダルトの方が活気があるんだよ。杉：一般とかアダルトとかって区別をしないでほしいっす～！　せめてエ○ゲーと呼んでほ……。藤：おい。



発売日の関係上、惜しくもチャートに入れらなかった「SeeIn青」。前評判も高く、かなりの売れ行きが見込めるソフト。今後の動向をチェック。

BE-YOND

エルフ／ADV／発売中／7,800円

Windows95/98/2000　CPU：Pentium166MHz以上 メモリ：48MB以上※　CD-ROMドライブ：8倍速以上
音源：PCM音源を再生可能な音源カード　HDD：約250MB以上　グラフィック：640×480（ハイカラー）







とかく"痛い"だの"癒し"だのがもてはやされる昨今の18禁シーン。そんなご時世だからこそ、他に類を見ない芸風と完成度を誇る本作が、再度世に送り出される意義は大きいといえる。

この「ビ・ヨンド」は、独自の芸風を持った作品だ。下ネタ、パロディー、内輪ネタ。人を笑わせる手は数あれど、本作はそうしたアノ手コノ手を廃した直球勝負の笑いを放ってくる。それも豪速球で。受け止める側に特殊な知識や、感性を要求しない純粋な笑い。そんな笑いが楽しめるのだ。さらに舌を巻くのが後半部の展開。密かに張り巡らされた伏線を収束させていく手法は、まさに見事の一言。

●あの「ビ・ヨンド」がリニューアル版で登場!!
●OAV版の第1話をMPG形式で同時収録
●もちろん操作性・グラフィックなど技術面も折り紙つき

銀色。

ねこねこソフト／ADV／8月31日発売／8,800円

Windows95/98/2000　CPU：Pentium166MHz以上
メモリ：48MB以上※　CD-ROMドライブ：8倍速以上
HDD：約250MB以上　グラフィック：640×480（ハイカラー）



タイトルにもなっている「銀色」がキーワードとなり、全4章に渡って物語が展開される。各章ごとに独立した話ではあるが、最終章ですべての話が一つになり、新たな物語を紡ぐ。こうしたノベル形式の作品では、シナリオと、BGMが大事な要素になるが、そういったところも注目しておこう。

平安、鎌倉、大正、現代と4つの時代をまたいでストーリーが進む。各時代ごとの特徴をしっかりつかんで描かれている、繊細なグラフィックに期待したい。





●全4章の切なく哀しい「銀色」の物語
●すべてにおいて映画を意識した作り
●ボイスは日本語と英語から選択可

顔のない月

ROOT／SLG＋ADV／9月22日発売／8,800円

Windows95/98/2000　CPU：Pentium166MHz以上
メモリ：32MB以上※CD-ROMドライブ：2倍速以上
音源：未定HDD：未定　グラフィック：800×600（ハイカラー）



突然、降ってわいた倉木本家のお嬢様・鈴菜との婚約話。その彼女を「本人の意思とは関係なく、好きにしていい」といわれたら……？　そうした「ヒロイン調教もの」としての側面と、巫女の一族である倉木家に秘められた謎を軸に展開していく本作は、CARNELIAN氏率いる新ブランドの処女作。

倉木家の「当主」の力を行使できるのは、何も婚約者の鈴菜だけではない。屋敷に住む少女たちにいかなる行為を強いるかは、すべてあなたの思うがまま……。





●CARNELIAN氏率いる新ブランドの処女作品
●テーマは淫靡・背徳・猟奇性
●好感度・情欲度により物語が変化

※（Windows98SE/2000Professionalは64MB以上）

これは べんり めずらしい

メーカー・ブランド別

発売予定タイトルラインアップリスト

ー発売予定日付きー

数カ月に1回のジーエムとしては、発売予定日の変動が激しいスケジュール表をお見せしてもお役に立てないと考え、ちょっと趣向を凝らしてみました。こうすると、「このメーカー、なんか出しすぎじゃないか?」とか、「意外にどのハードにも平等なメーカーだ」とか、そんなマーケットの違った一面が見えてくるわけですよ。きっと。

ア

アークシステムワークス	http://www.arcsy.co.jp/			
DC	Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）	ADV	5,800円	8月24日
アートディンク	http://www.artdink.co.jp/			
PS2	Neo ATLAS Ⅲ	SLG	6,800円	2000年冬
PS	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日2	SLG	2,800円	8月3日
PS	ARTDINK BEST CHOICE ルナティックドーンオデッセイ	RPG	2,800円	9月7日
アイディアファクトリー	http://www.ideaf.co.jp/			
PS2	THE MECHSMITH	SLG	5,800円	8月
PS2	ガンハーツ（仮）	ACT	未定	2000年
PS2	THE FLINTSTONES in VIVA ROCKVEGAS（仮）	RAC	未定	2000年
ITL				
NP	SNKキャラレースゲーム（仮）	RAC	未定	未定
アイフォー	http://www.ifour.co.jp/			
PS2	AI将棋2001（仮）	TAB	未定	未定
PS2	AI麻雀2001（仮）	TAB	未定	未定
アイレムソフトウェアエンジニアリング	http://www.irem.co.jp/			
PS	カートンくん	PUZ	4,800円	9月21日
アクアプラス	http://www.usiwakamaru.or.jp/~aquarium/			
DC	こみっくパーティー	ADV	未定	未定
アクティアート				
PS	なげっと～激録！ プルプル商店街～（仮）	ACT	未定	未定
アスキー	http://www.ascii.co.jp/			
PS2	Surfroid 伝説のサーファー	SPT	6,800円	8月10日
PS2	花と太陽と雨と	ADV	未定	2000年冬
PS	RPGツクール4	ETC	6,800円	2000年夏
PS	エムブレムサーガ	S･RPG	未定	2000年
PS	音楽ツクール3	ETC	5,800円	2000年
PS	機動新撰組 萌えよ剣	RPG	未定	2000年
PS	PANZER FRONT bis.（仮）	SLG	未定	2000年
DC	L.O.L.～Lack of Love～	RPG	未定	9月
DC	メタルマックス ワイルドアイズ	RPG	未定	2000年
GB	ウィザードリィ	RPG	4,500円	2000年秋
GB	ウィザードリィⅡ・リルガミンの遺産	RPG	4,500円	2000年秋
GB	ウィザードリィⅢ・ダイヤモンドの騎士	RPG	4,500円	2000年秋
GB	ウィザードリィ 初回限定スペシャルパック（仮）	RPG	14,800円	2000年秋
アスク／リズミックス	http://www.ask-digital.co.jp/			
PS	高2→将軍 Kohni Shogun	ADV	4,800円	9月
ASTEC21				
PS	忍ノ六	TAB	4,800円	10月上旬
アストロール	http://www.astroll.com/			
PS2	アメリカン・アーケード	TAB	5,800円	未定
アスミック・エース エンタテインメント	http://www.asmik-ace.co.jp/			
PS2	サイドワインダーMAX（仮）	SHT	未定	未定
PS	OH NO！	ACT	4,800円	2000年秋
PS	東京魔人學園外法帖	ADV	未定	2000年秋
N64	WWFレッスルマニア2000	SPT	8,800円	9月15日
WS	東京魔人学園符咒封録	ADV	4,800円	9月
アテナ	http://www.athena-game.co.jp/			
PS2	プロ麻雀 極 NEXT	TAB	4,800円	8月
アトラス	http://www.atlus.co.jp/			
PS	アイシア	RPG	未定	2000年秋
DC	デスピリア	RPG	6,800円	9月
GB	ドン・キホーテが行く	ETC	4,500円	8月11日
GB	真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」	RPG	未定	11月
GB	真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」	RPG	未定	11月
アフェクト	http://www.affect.co.jp/			
PS	0からの麻雀 麻雀幼稚園たまご組2 ～大会へ行こう！～	TAB	3,800円	9月28日
アリカ	http://www.arika.co.jp/			
PS	テトリス with カードキャプターさくら エターナルハート	PUZ	5,800円	8月10日
アルトロン	http://www.sega.co.jp/gamesoft/altron/home.html			
GB	K.O.－ザ・プロ・ボクシング－	SPT	4,500円	7月28日
GB	エレベーターアクションEX	ACT	未定	8月下旬
GB	JETでGO！	SLG	4,500円	9月29日
GB	ビリヤードクラブ	TAB	4,500円	9月15日

リストの見方

●タイトル発売メーカー・ブランド名
HPアドレスは、原則としてメーカーのトップページを紹介しています。

●発売日
すべて発売予定

ソフトバンク パブリッシング	http://www.zdnet.co.jp/gamespot/gm/			
PS2	gM07号 大王の逆襲	ADV	6,800円	7月28日

●対応ハードのアイコン説明
- PS2 プレイステーション2
- PS プレイステーション
- DC ドリームキャスト
- N64 NINTENDO64
- NG ネオジオ
- GB ゲームボーイ・ゲームボーイカラー
- WS ワンダースワン
- NP ネオジオポケット／カラー

●ジャンル表記の見方
- A･ADV アクションアドベンチャー
- ACT アクション
- ADV アドベンチャー
- F･ACT 格闘アクション
- PUZ パズル
- QIZ クイズ
- RAC レーシング
- RPG ロールプレイング
- SHT シューティング
- SLG シミュレーション
- SPT スポーツ
- S･RPG シミュレーションRPG
- TAB テーブル
- ETC その他のジャンル

●価格表記
すべて予価、税抜きで表示。

※当然のことですがここで例として使われている「大王の逆襲」などというソフトはありません。念のため。

※リストの内容は7月20日現在のものです。

エム・ティー・オー

PS2	チューニングカーレースゲーム（仮）	RAC	5,800円	2000年
GB	なかよしペットシリーズ③かわいい仔犬	SLG	3,980円	8月11日

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　http://www.japan.ea.com/

PS2	XFIRE（クロスファイア）	ACT	6,800円	8月3日
PS2	スノーボード・スーパークロス	RAC	6,800円	未定

カ

加賀テック

WS	ファイヤープロレスリング　For　WonderSwan	SPT	3,980円	8月31日
WS	そろばんぐ	QIZ	3,800円	12月

ガスト　http://www.gust.co.jp/

WS	黒い瞳のノア　～シエルグリス　クロニーク～	S·RPG	3,980円	未定

角川書店　http://www.kadokawa.co.jp/game-video/

PS2	Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン	ACT	6,800円	8月3日
PS2	暴れん坊プリンセス	RPG	6,800円	2000年冬
WS	リング∞（インフィニティ）	ADV	3,800円	8月10日
WS	リング∞（インフィニティ）ヘッドフォンアダプタ同梱版	ADV	5,200円	8月10日

カプコン　http://www.capcom.co.jp/

PS2	マキシモ（仮）	ACT	未定	未定
PS2	ガングリフォン ブレイズ	SHT	未定	8月
PS2	シルフィード ザ・ロストプラネット	SHT	未定	9月
PS2	鬼武者	未定	未定	11月
PS2	鄭問之三國誌	SLG	未定	未定
PS	DINO CRISIS 2	A·ADV	未定	9月13日
PS	レガシー オブ ケイン　ソウル リーバー	ACT	未定	未定
DC	ヴァンパイア クロニクル for Matching Service	ACT	4,800円	8月10日
DC	SPAWN In The Demon's Hand	ACT	5,800円	8月10日
DC	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	F·ACT	未定	9月
DC	エルドラドゲート（1巻）	RPG	2,800円	2000年秋
DC	ねっとdeテニス	SPT	1,980円	2000年秋
DC	ガンスパイク	SHT	未定	2000年秋
DC	燃えろ！ジャスティス学園	F·ACT	未定	2000年冬
DC	ガイアマスター	TAB	未定	未定
DC	ジョジョの奇妙な冒険（通信対応版）	ACT	未定	未定
DC	スーパーストリートファイターⅡX	ACT	未定	未定
DC	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場（通信対応版）	ACT	未定	未定
DC	超鋼戦紀 キカイオー（通信対応版）	ACT	未定	未定
N64	バイオハザード0	ADV	未定	未定
N64	ロックマンDASH	RPG	未定	未定
GB	ロックマンXサイバーミッション	ACT	3,980円	9月

カルチャーブレーン　http://www.culturebrain.co.jp/

PS2	クリスタルゾーン	PUZ	6,800円	未定
PS2	戦国麻雀「兵」	TAB	5,800円	未定
PS2	ぬいペッツ カフェ	SLG	6,800円	未定
PS	ハムスター物語	SLG	4,800円	10月
PS	元祖！動物占い	ETC	3,800円	11月
PS	森下卓八段監修 本格対戦将棋「聖」	TAB	1,980円	未定
PS	恋愛麻雀「フェイバリット」(仮)	TAB	4,800円	未定
DC	SD飛龍の拳列伝EX	ACT	4,800円	未定
DC	プロ指南麻雀「兵」DX	TAB	4,800円	未定
DC	飛龍の拳列伝（仮称）	F·ACT	未定	未定
GB	ご金魚物語	SLG	3,980円	10月
GB	飛龍の拳列伝　GB	ACT	3,980円	10月
GB	元祖！動物占いGB	ETC	3,800円	11月
GB	チャイニーズモンスターズ（仮）		3,980円	未定
GB	忍たま乱太郎GBギャラリー	PZL	3,980円	2000年冬

キッド　http://www.kid-game.co.jp/

NP	infinity cure（仮）		未定	2000年秋

キングレコード　http://www.kingrecords.co.jp/

GB	新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画（仮）	ETC	3,980円	9月末

久礼深雪事務所

DC	アニマスターパズル	PUZ	未定	2000年

クレフインベンション　http://www.clef.co.jp/

PS	ARKS1000　～目指せ！究極の召喚士～（仮）	ADV	未定	未定

グローバル・A・エンタテインメント／広美　http://www.gae.co.jp/

DC	イノセントティアーズ	SLG	6,800円	2000年秋

ゲームアーツ　http://www.gamearts.co.jp/

DC	グランディアⅡ（通常版）	RPG	6,800円	8月3日

イースリースタッフ　http://www.e3staff.co.jp/

PS	バッシングビート2	SPT	5,800円	8月10日

イオシス

NP	デルタワープ	ACT+PZL	3,800円	8月10日

イマジニア　http://www.imagineer.co.jp/

PS2	ワイルドワイルドレーシング	RAC	未定	9月14日
PS2	アクアクア	PUZ	未定	2000年夏
PS2	マイト アンド マジック（仮）	RPG	未定	2000年冬
PS2	RALLY HARD（仮）	RAC	未定	2000年冬
PS2	タイフーン（仮）	SLG	未定	2001年

インターナショナル カード システム

PS	FEVER3 SANKYO公式パチンコシミュレーション	SLG	4,800円	10月

ヴィアール・ワン　http://www.vr1.com/

PS2	3Dリアル・ドライブ（仮）	SLG	未定	未定

ウィザード　http://www.wiz.ne.jp/

PS	ツタンカーメンの遺言（仮）	ADV	未定	未定

ヴィジット　http://www.visit.co.jp/

PS	ザ・占い3～毎日の方位占い～	ETC	1,800円	8月24日
PS	ザ・占い4～はらぺこクマの開運カバラ占い～	ETC	1,800円	8月24日
PS	JELLY FISH	SLG	4,800円	9月14日
DC	ジャーマン	TAB	4,800円	8月31日

ウィンキーソフト　http://www.winky.co.jp/

PS2	聖霊機ライブレード2（仮）	未定	未定	未定
DC	聖霊機ライブレード	S·RPG	5,800円	9月28日

ウエップシステム　http://www.uepsys.com/

PS2	新 COOL BOARDERS（仮）	SPT	未定	未定

エクシング・エンタテイメント　http://www.xing.co.jp/entertainment/

PS2	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（仮）	SPT	未定	未定
PS	マル安シリーズ⑥ ミスティックドラグーン	RPG	1,980円	8月31日
PS	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	SLG	6,800円	未定

SNK　http://www.neogeo.co.jp/

PS	メタルスラッグX	SHT	5,800円	2000年秋
DC	COOL COOL TOON	ETC	5,800円	8月10日
NG	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	ACT	未定	未定
NP	NGPベストコレクション SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	TAB	2,800円	8月3日
NP	NGPベストコレクション SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	TAB	2,800円	8月3日
NP	COOL　COOL　JAM	ACT	3,800円	8月10日
NP	ビッグバンプロレス	SPT	未定	9月
NP	KOF　R－3	ACT	未定	未定

エスコット　http://www.escot.co.jp/game/

PS	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	S·RPG	5,980円	未定

エニックス　http://www.enix.co.jp/

PS2	エキゾチカ（仮）	RPG	未定	未定
PS2	スターオーシャン3（仮）	RPG	未定	未定
PS2	バストアムーブ3（仮）	ETC	未定	未定
PS2	BBD2000（仮）	SLG	未定	未定
PS2	Fighting QTs（仮）	ETC	未定	未定
PS	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	RPG	7,800円	8月26日
PS	ブレイドアーツ／黄昏の都ルルイエ	A·ADV	5,800円	9月
GB	スターオーシャン　ブルースフィア	RPG	未定	2000年夏

NECインターチャネル　http://www.neic.co.jp/

PS	人魚の烙印	RPG	5,800円	8月3日
PS	FAVORITE DEAR 純白の預言者	S·RPG	5,800円	8月下旬
PS	フレンズ ～青春の輝き～	ADV	6,800円	2000年夏
PS	BLACK／MATRIX＋（ブラックマトリクス クロス）	S·RPG	未定	未定
PS	メルクリウスプリティ	SLG	未定	未定
DC	Kanon	ADV	6,800円	9月14日
DC	メルクリウスプリティ end of the century	SLG	未定	2000年秋
DC	モンスターブリード	SLG	未定	2000年秋
DC	エンジェルプレゼント	ADV	未定	未定
DC	センチメンタルプレリュード	未定	未定	未定
GB	ぴあきゃろTOYBOX	SLG	未定	未定

エフコンピューターエンターテイメント

PS	メイン・ローター（仮）	SHT	5,800円	未定

エポック社

PS	INTERNATIONAL SOCCER EXCITESTAGE 2000	SPT	5,800円	8月
N64	ドラえもん３のび太の町SOS！	A・ADV	6,800円	7月28日
GB	Jリーグエキサイトステージタクティクス	SPT	4,200円	2000年

PS	七田式右脳でアソベンチャー5～ことばABC 4歳～6歳	ETC	2,800円	9月28日
PS	七田式右脳でアソベンチャー6～かたち123 4歳～6歳	ETC	2,800円	9月28日
PS	SuperLite 1500 シリーズ 下天の夢信長秘録	ADV	1,500円	9月28日
PS	SuperLite 1500 シリーズ サイバー大戦略 出撃！はるか隊	SLG	1,500円	9月28日
PS	SuperLite 1500 シリーズ ストライカーズ1945	SHT	1,500円	9月28日
PS	SuperLite 1500 シリーズ チキチキちきん	PUZ	1,500円	9月28日
PS	SuperLite 1500 シリーズ 吉本麻雀DELUX	TAB	1,500円	9月28日
PS	SuperLite 1500 シリーズ アサルトソルジャー	未定	1,500円	10月
PS	SuperLite 1500 シリーズ おえかきパズル4	PUZ	1,500円	10月
PS	SuperLite 1500 シリーズ クロスワード2	PUZ	1,500円	10月
PS	SuperLite 1500 シリーズ 数独4	PUZ	1,500円	10月
PS	SuperLite 1500 シリーズ ナンクロ3	PUZ	1,500円	10月
PS	SuperLite 1500 シリーズ モンキーヒーロー	RPG	1,500円	10月
PS	SuperLite 1500 シリーズ クイックス	ACT	1,500円	11月
PS	SuperLite 1500 シリーズ クレイジーバルーン	ACT	1,500円	11月
PS	SuperLite 1500 シリーズ スペースチェイサー	ACT	1,500円	11月
PS	SuperLite 1500 シリーズ クロスワード3	PUZ	1,500円	12月
PS	SuperLite 1500 シリーズ ナンクロ4	PUZ	1,500円	12月
PS	SuperLite 1500 シリーズ 風水	ETC	1,500円	12月
DC	ネオゴールデンログレス	TAB	3,800円	9月14日
DC	ニーベルングの指輪	ADV	6,800円	9月21日

サミー http://www.sammy.co.jp/

N64	VIEW POINT 2064	STG	7,800円	2000年

SUNSOFT http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

PS2	上海フォーエレメント	TAB	未定	2000年
PS	Value 1500 MYST	ADV	1,500円	8月3日
PS	Value 1500 騎手道	ACT	1,500円	9月7日

サンライズインタラクティブ http://www.atsai.co.jp/~sun/top.htm

PS2	G-SAVIOUR（仮）	ACT	7,800円	9月14日
PS2	機甲世紀Gブレイカー（仮）	SLG	未定	2000年秋
GB	GBハロボッツ（仮）	RPG	4,300円	10月上旬

シーディーブロス http://trb.cd-bros.co.jp/

PS	キミにSteady（きみにすてでぃ）	SLG	5,800円	9月28日

J・ウイング http://www.jwing.co.jp/

PS	プリンセスメーカー GO！GO！プリンセス	TAB	2,800円	8月24日
PS	Dinobreeder another progress（仮）	ACT	5,800円	未定
GB	華蘭虎龍学園～花札・麻雀～	TAB	4,800円	7月
GB	ダンジョンセイバー	RPG	4,800円	7月
GB	GO！GO！ヒッチハイク2	ADV	4,500円	9月
GB	ポケットクッキング	SLG	4,800円	10月

ジャパンコーポレーション

DC	虹色天使	SLG	未定	未定

ジャレコ http://www.jaleco.co.jp/

PS2	ドリームオーディション<初回限定同梱版>	ETC	10,800円	8月3日
PS2	ドリームオーディション	ETC	6,800円	8月上旬
PS2	ドリームオーディション専用マイク	周辺機器	5,800円	8月上旬

翔泳社 http://www.shoeisha.co.jp/

PS	ルナ・ウイング ～時を越えた聖戦～	RPG	6,800円	未定
DC	超時空要塞マクロス（仮称）	ACT	未定	2000年

ジョルダン http://www.jorudan.co.jp/

PS2	1 on 1 Government（ワンオンワン ガバメント）	SPT	未定	未定
GB	ハムスター倶楽部　あわせてチュー	PZL	3,980円	9月

スクウェア http://web.square.co.jp/

PS2	バウンサー	ACT	未定	2000年
PS2	ファイナルファンタジーX	RPG	未定	2001年春
PS2	ファイナルファンタジーXI	RPG	未定	2001年夏
PS2	劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999	SPT	6,800円	未定
PS	スクウェア ミレニアム コレクション フロントミッション サード	SLG	3,800円	9月28日
PS	スクウェア ミレニアム コレクション 聖剣伝説～レジェンド オブ マナ～	RPG	3,800円	9月28日
PS	スクウェア ミレニアム コレクション エアガイツ	F・ACT	3,800円	9月28日
WS	はたらくチョコボ	SLG	4,200円	9月下旬

スターフィッシュ http://www.iijnet.or.jp/starfish/

N64	スーパーブラックバス64	ETC	6,800円	2000年秋

スタジオ ワンダーエフェクト

DC	バトルビースター	SLG	未定	未定

スパイク http://www.spike.co.jp/

PS2	爆走デコトラ伝説3	RAC	未定	2001年春
PS2	全日本プロレス（最新作）	SPT	未定	未定
PS2	WRC（仮）	RAC	未定	未定
PS2	WSC	RAC	未定	未定
PS2	ファイヤープロレスリング（最新作）	SPT	未定	未定

DC	グランディアII（初回限定版）	RPG	7,800円	8月3日
DC	鄭問之三國誌	SLG	未定	未定

ケムコ http://www.kemko-games.com/

GB	トゥイーティー世界一周　80匹をさがせ！	ACT	4,200円	8月11日

元気 http://www.genki.co.jp/

PS2	玉繭物語2（仮）	RPG	未定	未定

講談社 http://www.kodansha.co.jp/

PS	沈黙の艦隊	S・RPG	5,800円	9月

光文社 http://www2.kobunsha.com/top.vs

WS	三毛猫ホームズ　ゴーストパニック（仮）	ADV	未定	2000年春
WS	FLASH恋人クン（仮）	PUZ	3,800円	未定

コーエー http://www.koei.co.jp/

PS2	真・三國無双	F・ACT	6,800円	8月3日
PS2	三國志VII	SLG	8,800円	8月下旬
PS2	アンジェリーク トロワ	SLG	未定	2000年秋
PS2	決戦2（仮）	SLG	未定	未定
PS2	決戦3（仮）	SLG	未定	未定
PS2	ゼルドナーシルト2（仮）	S・RPG	未定	未定
PS	コーエー定番シリーズ 三國志II	SLG	1,980円	8月3日
PS	コーエー定番シリーズ 信長の野望 戦国群雄伝	SLG	1,980円	8月3日
PS	コーエー定番シリーズ 信長の野望 全国版	SLG	1,980円	8月3日
PS	コーエー定番シリーズ 信長の野望 武将風雲録	SLG	1,980円	8月3日

ココナッツジャパンエンターテイメント http://www.coconuts.co.jp/

PS	ファミリープライス1500シリーズ KING OF BOWLING2～プロフェッショナル編～	SPT	1,500円	2000年夏
PS	ファミリープライス1500シリーズ プロ野球熱闘ぱずるスタジアム	PUZ	1,500円	2000年夏
N64	WIPEOUT64	RAC	7,980円	未定

コナミ http://www.konami.co.jp/

PS2	実況WORLD SOCCER 2000	SPT	オープン価格	8月3日
PS2	ライゼリート ～エフェメラルファンタジア～	RPG	オープン価格	8月10日
PS2	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	SPT	オープン価格	8月31日
PS2	キーボードマニア（仮）	SLG	オープン価格	9月21日
PS2	RING of RED	SLG	オープン価格	9月21日
PS2	キーボードマニア専用コントローラ	周辺機器	5,980円	9月21日
PS2	メタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティ（仮）	ACT	未定	2001年
PS2	Z.O.E（仮）	A・ADV	未定	未定
PS2	ドラムマニア2(仮)	SLG	未定	未定
PS2	ビートマニアIIDX（仮）	SLG	未定	未定
PS2	ワルプルギスの昼と夜（仮）	ADV	未定	未定
PS	ダンスダンスレボリューションDXコントローラ	周辺機器	9,800円	8月10日
PS	ときめきメモリアル2 Substories～Dancing Summer Vacation～	ADV	オープン価格	8月24日
PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン 2000 ～U-23メダルへの挑戦～	SPT	オープン価格	8月24日
PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX2～Going Global～	SLG	オープン価格	9月7日
PS	おはスタダンスダンスレボリューション	SLG	オープン価格	9月14日
PS	幻想水滸外伝vol.1 ハルモニアの剣士	ADV	未定	9月21日
PS	ナイトメアクリーチャーズII（仮）	ACT	未定	2000年
PS	ポップンミュージック4（仮）	SLG	未定	未定
DC	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	SPT	オープン価格	8月31日
DC	ナイトメアクリーチャーズII	ACT	未定	2000年
DC	ポップンミュージック4	SLG	未定	未定
GB	Dance Dance Revolution GB	ACT	4,800円	8月3日
GB	筋肉番付GB～目指せ！マッスルチャンピオン～	SPT	4,500円	8月10日
GB	ポップンミュージックGB　アニメーションメロディ	ACT	4,500円	9月7日
GB	ビートマニアGBガッチャミックス2（仮）	ACT	4,500円	9月28日
GB	ビートマニアGBネットジャム（仮）	ACT	未定	未定

コンパイル http://www.compile.co.jp/

GB	ぽけっとぷよぷよ～ん	PZL	3,980円	9月中旬

サ

サイバーテック・デザイン

PS	DOOPERS	RAC	未定	未定
PS	FENSER	SLG	未定	未定
PS	PROJECT CHAOS	SHT	5,800円	未定

サクセス http://www.success-corp.co.jp/

PS	SuperLite 1500 シリーズ BURN OUT	RAC	1,500円	8月24日
PS	SuperLite 1500 シリーズ フィッシング倶楽部①～防波堤釣り～	SPT	1,500円	8月24日
PS	SuperLite 1500 シリーズ フィッシング倶楽部②～ボート釣り～	SPT	1,500円	8月24日
PS	SuperLite 1500 シリーズ フィッシング倶楽部③～投げ釣り～	SPT	1,500円	8月24日
PS	七田式右脳でアソベンチャー1～ことばABC 0歳～2歳	ETC	2,800円	9月28日
PS	七田式右脳でアソベンチャー2～かたち123 0歳～2歳	ETC	2,800円	9月28日
PS	七田式右脳でアソベンチャー3～ことばABC 2歳～4歳	ETC	2,800円	9月28日
PS	七田式右脳でアソベンチャー4～かたち123 2歳～4歳	ETC	2,800円	9月28日

タ

ダイコク電機 http://www.daikoku.co.jp/

DC	ネッパチⅢ@VPACHI	SLG	4,800円	9月下旬
DC	ネッパチ2001@VPACHI	SLG	未定	12月

タイタス/タイタスジャパン

DC	ロードスター	RAC	未定	未定
PS2	ロードスタートロフィー2000	RAC	未定	未定
PS2	ロボコップ	ACT	未定	未定

タイトー http://www.taito.co.jp/

PS2	スーパーパズルボブル	PUZ	未定	2000年秋
PS2	電車でGO！シリーズ最新作（仮）	SLG	未定	2000年冬
PS	サイキックフォース（TAITO 2000シリーズ）	F・ACT	2,000円	8月10日
PS	スパーフットボールチャンプ（TAITO 2000シリーズ）	SPT	2,000円	8月10日
PS	チャンピオンレスラー実況ライブ（TAITO 2000シリーズ）	SPT	2,000円	8月10日
PS	パズルボブル2（TAITO 2000シリーズ）	PUZ	2,000円	8月10日
PS	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦（TAITO 2000シリーズ）	ETC	2,000円	8月10日
PS	パワーショベルに乗ろう!!	SLG	5,800円	9月21日

タオ ヒューマン システムズ http://www.tao21.co.jp/

PS	FOUR/フォー	PUZ	2,500円	未定

タカラ http://www.takaratoys.co.jp/

PS2	EXビリヤード	TAB	5,800円	8月
PS2	チョロQ HG	RAC	未定	2000年
PS2	EX億万長者ゲーム	TAB	未定	未定
PS2	EX人生ゲーム	TAB	未定	未定
PS2	EX日本特急旅行ゲーム	TAB	未定	未定
PS	DXモノポリー	TAB	5,800円	9月
PS	タツノコファイト	F・ACT	5,800円	9月
GB	パーフェクトチョロQ	RAC	3,980円	8月11日

たき工房 http://www.taki.co.jp/

PS	駄菓子屋キッド	ADV	未定	未定

TAKUYO http://www.takuyo.co.jp/

DC	リングエイジ（仮称）	S・RPG	未定	2000年秋

ダズ

PS2	ヴェルベット ファイル	SLG	6,800円	8月10日
PS2	レイクマスターズ EX（仮）	SPT	未定	2000年秋
PS	レイクマスターズPRO 日本縦断黒鱒紀行（復刻版）	SPT	2,800円	8月3日
GB	海底伝説!! トレジャーワールド	ADV	3,980円	8月11日

タム http://www.tamjapan.com/

GB	それいけ!!アンパンマン～5つの塔の王様～（仮）	ACT	未定	2000年末

チュンソフト http://www.chunsoft.co/jp/

N64	不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	RPG	6,800円	9月27日
GB	不思議のダンジョンシリーズ第6弾!!風来のシレンGB2	RPG	未定	未定

Tears

PS	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	PUZ	未定	未定
PS	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮）	ADV	未定	未定
PS	LOVE GAME'S PLUS ～かなり対戦テニス～	SPT	未定	未定

D3パブリッシャー http://www.d3p.co.jp/

PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.32 THE ボクシング	SPT	1,500円	8月3日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.33 THE 卓球	SPT	1,500円	8月3日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.34 THE クイズ番組	QIZ	1,500円	8月3日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.35 THE シューティング	SHT	1,500円	8月3日
PS	SIMPLE 1500実用シリーズ Vol.01 乗換案内～2000年版～	ETC	1,500円	8月10日
PS	SIMPLE 1500実用シリーズ Vol.02 家庭の風水	ETC	1,500円	8月10日
PS	SIMPLE 1500実用シリーズ Vol.03 姓名判断	ETC	1,500円	8月10日
PS	SIMPLE 1500実用シリーズ Vol.04 料理～定番料理レシピ集～	ETC	1,500円	8月10日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.36 THE 恋愛シミュレーション～夏色セレブレーション～	SLG	1,500円	8月24日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.37 THE イラストパズル&スライドパズル	ETC	1,500円	9月14日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.38 THE リアルレーシング TOYOTA	RAC	1,500円	9月14日
PS	ポップでキュートな心理テストalabama（アラバマ）	ETC	1,500円	9月21日
PS	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.21 THE 野球	SPT	1,500円	2000年

TYO http://www.tyo.co.jp/

PS	Lowrider Hop&Dance（仮）	ACT	未定	2000年夏

データム・ポリスター http://www.datam.co.jp/

DC	HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～（仮称）	ETC	4,800円	9月28日
DC	HAPPY★LESSON	ADV	6,800円	2000年冬

テクノソレイユ http://www6.big.or.jp/~soleil/

PS	TALL TWINS TOWER（仮）	PUZ	未定	11月

PS2	ライディングスピリッツ	RAC	未定	未定
PS	コリン・マクレー ザ・ラリー2	RAC	5,800円	9月
PS	WTC	RAC	未定	10月
PS	電光石火 ミクロランナー	RAC	未定	11月
GB	KLUSTAR	PZL	3,980円	2000年夏

スマイルソフト

GB	携帯電獣テレファング スピードバージョン	RPG	4,500円	2000年秋
GB	携帯電獣テレファング パワーバージョン	RPG	4,500円	2000年秋

スリーディ

PS2	ハイパーツアー	SLG	5,800円	未定
PS	バーチャルリモコン（ヘリパートⅠ）	SLG	5,800円	未定

セガ・エンタープライゼス http://www.sega.co.jp/

DC	F355チャレンジ	RAC	5,800円	8月3日
DC	ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	SPT	5,800円	8月10日
DC	Dee Dee PLANET（ディーディープラネット）	ACT	2,800円	8月10日
DC	ハローキティのわくわくクッキーズ	PUZ	2,800円	8月10日
DC	プロ野球チームであそぼうネット！	SPT	5,800円	8月10日
DC	エターナル アルカディア（通常版）	RPG	6,800円	9月14日
DC	エターナル アルカディア（LIMITED BOX）	RPG	9,800円	9月14日
DC	熱闘ゴルフ	SPT	5,800円	9月21日
DC	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	ADV	未定	2000年夏
DC	ナップルテイル Arsia in Daydream	RPG	未定	2000年夏
DC	ラブひな～突然のエンゲージ・ハプニング●～（仮称）	ADV	未定	2000年夏
DC	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	ETC	5,800円	2000年秋
DC	もっとプロ野球チームをつくろう！	SLG	5,800円	2000年秋
DC	青の6号 歳月不待人－Time and Tide－	ADV	未定	2000年秋
DC	ILLBLEED（イルブリード）	ETC	未定	2000年秋
DC	ECCO THE DOLPHIN～DEFENDER OF THE FUTURE～	A・ADV	未定	2000年秋
DC	MSR－METOROPOLIS STREET RACER－（仮称）	RAC	未定	2000年秋
DC	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	ADV	未定	2000年秋
DC	セガテトリス（仮称）	PUZ	2,800円	2000年秋
DC	パワースマッシュ	SPT	未定	2000年秋
DC	ビックリマン2000 仮名レオン帝の陰謀	RPG	未定	2000年冬
DC	ファンタシースター オンライン	RPG	未定	2000年
DC	マジック：ザ・ギャザリング	TAB	未定	2000年
DC	ソニックアドベンチャー2	ACT	未定	2001年
DC	Zipドライブ（仮称）	周辺機器	未定	未定
DC	ドリームアイ	周辺機器	未定	未定
DC	アウトトリガー（仮称）	ACT	未定	未定
DC	エイティーン・ホイーラー（仮称）	RAC	未定	未定
DC	シェンムー 第二弾（仮称）	RPG	未定	未定
DC	バルダーズ・ゲート	RPG	未定	未定
DC	ハンドレッド・ソード	SLG	未定	未定

セガ トイズ http://www.sega.co.jp/sega/toys/

DC	ドラえもん（仮称）	ADV	未定	2000年秋

セタ http://www.seta.co.jp/

PS2	井出洋介の麻雀家族2（仮）	TAB	未定	未定
PS2	パーフェクトゴルフ3（仮）	SPT	未定	未定
N64	レブ・リミット	RAC	未定	未定

ソニー・コンピュータエンタテインメント http://www.scei.co.jp/

PS2	電線（仮）	ACT	未定	2000年秋
PS2	ボクと魔王（仮）	RPG	未定	2000年秋
PS2	ダーククラウド	RPG	未定	2000年冬
PS2	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	RPG	未定	2000年冬
PS2	EXTERMINATION（エクスターミネーション）	ACT	未定	未定
PS2	グランツーリスモ2000	RAC	5,800円	未定
PS	マジカルダイスキッズ	TAB	4,800円	8月3日
PS	ガンパレード・マーチ	SLG	5,800円	9月
PS	甲脚機甲師団 パイン・パンツァー	SLG	未定	9月
PS	ベアルファレス	RPG	5,800円	9月
PS	ここ掘れプッカ	ETC	5,800円	未定

ソニー・ミュージックエンタテインメント http://www.sonymusic.co.jp/

PS2	立体忍者活劇 天誅2（仮）	ACT	未定	未定

ソフトマックス

DC	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編	ETC	1,980円	8月3日
DC	ゴルフしようよ2000(仮称)	SPT	未定	2000年
DC	西風の狂詩曲(ラプソディ)	RPG	未定	2000年

バディ

PS	タイブレーク	SPT	未定	未定

ハドソン http://www.hudson.co.jp/

PS2	BLOODY ROAR 3（仮）	F・ACT	未定	未定
PS2	BOMBERMAN 2001（仮）	ACT	未定	未定
DC	ルーンジェイド	RPG	5,800円	8月24日
GB	ベイブレードFIGHTING　TOURNAMENT	A・RPG	3,980円	8月11日

ハムスター http://www.hamster.co.jp/

PS	Major Wave 1500シリーズ セプテントリオン～Out of the Blue～	ADV	1,500円	8月31日
PS	Major Wave シリーズ NOë L 3 ～MISSION ON THE LINE～	ADV	2,500円	8月31日
PS	Major Wave 1500シリーズ BOUNTY SWORD FIRST	RPG	1,500円	8月31日
PS	Major Wave 1500シリーズ じぱんぐ島 ～運命はサイコロが決める!?～	TAB	1,500円	9月28日
PS	Major Wave 1500シリーズ BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	RPG	1,500円	9月28日
PS	Major Wave 1500シリーズ フォーメーションサッカー'98 がんばれニッポン in France	SPT	1,500円	9月28日
PS	Major Wave 1500シリーズ SWING	PUZ	1,500円	未定

パンサーソフトウェア http://www.panther.co.jp/

DC	Brave Knight（仮称）	SLG	未定	2000年
DC	Littledream	A・ADV	未定	2000年

バンダイ http://www.bandai.co.jp/

PS2	機動戦士ガンダム（仮）	未定	未定	未定
PS	SDガンダム GGENERATION-F	SLG	7,800円	8月3日
PS	SDガンダム GGENERATION-F LIMITED EDITION	SLG	9,980円	8月3日
PS	名探偵コナン 3人の名推理（仮）	ADV	5,800円	8月10日
PS	たれごろ－たれぱんだのいる日常－	ETC	3,800円	8月31日
PS	プロ野球監督になろう！	SLG	6,800円	未定
WS	デジモンアドベンチャー02　タッグテイマーズ	RPG	3,800円	8月3日
WS	完全自律型昆虫ロボット　Wonder　BORG（ワンダーボーグ）	周辺機器	12,000円	8月中旬
WS	ゲートでゲット！シリーズSWANでクイズ！右脳に挑戦（仮）	QIZ	3,000円	2000年
WS	ゲートでゲット！シリーズトリプルパズル（仮）	PUZ	3,000円	2000年

バンダイビジュアル http://emotion.bandai.co.jp/

PS	青の6号Antarctica	SLG	6,800円	9月
PS	PATLABOR THE GAME（仮）	ADV	未定	未定

パンドラボックス http://www.pandorabox.co.jp/

PS	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch！～気持ちセンセーション～	ADV	1,980円	8月10日
PS	PANDORA MAX SERIES Vol.5 ごちゃちる	ADV	1,980円	10月
PS	PANDORA MAX SERIES Vol.5 ごちゃちる 限定版	ADV	2,980円	10月
PS	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活～	RPG	1,980円	12月下旬
PS	PANDORA MAX SERIES Vol.7 リストラの朝	ADV	1,980円	2000年冬
PS	PANDORA MAX SERIES Vol.8 ラビッシュ ブレイズン2	RPG	1,980円	2001年3月
PS	PANDORA MAX SERIES 闇の蛹（やみのさなぎ）	ADV	1,980円	未定

バンプレスト http://www.banpresto.co.jp/

PS	戦国夢幻	SLG	未定	未定
PS	タイムボカンシリーズ ボカンGOGOGO	RAC	未定	未定
PS	PARTS'DIK	ACT	5,800円	未定
DC	スーパーロボット大戦α	S・RPG	未定	未定
GB	仙界異聞録　準提大戦～TVアニメーション「仙界伝封神演技」より～	S・RPG	未定	11月
WS	スーパーロボット大戦COMPACT2　第2部：宇宙激震編	S・RPG	4,500円	8月下旬
WS	スーパーロボット大戦COMPACT2　第3部：銀河決戦編	S・RPG	4,500円	8月下旬

ビーピーエス http://www.bps.co.jp/

GB	THE　BLACK　ONYX　DX	RPG	未定	2000年

ビクターインタラクティブソフトウエア http://www.vis.co.jp/

GB	ぬし釣り　アドベンチャーカイトの冒険	ADV	4,200円	8月4日
GB	牧場物語GB3ボーイ・ミーツ・ガール	S・RPG	4,200円	9月29日
PS2	パイロットになろう！2（仮）	SLG	未定	未定
PS	村越正海の爆釣日本列島2	SLG	5,800円	9月
DC	ドグウ戦紀 覇王	SLG	5,800円	8月10日
DC	トリコロール クライシス	RPG	5,800円	11月

ビデオシステム http://www.dreamsquare.co.jp/

PS2	F-1（仮）	RAC	未定	未定
DC	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	RAC	5,800円	9月
N64	フライトシミュレーター（仮）	SLG	未定	未定

ビバリウム http://www.vivarium.co.jp/

DC	シーマン～禁断のペット～<2001年対応版>	SLG	6,800円	8月10日

ビング／ビングキッズ

PS	着信メロディだもん GOLD	ETC	2,480円	8月10日
DC	はるかぜ戦隊Vフォース －翼の向こうに－（仮称）	S・RPG	未定	未定

びんぼうソフト

DC	ジェットコースタードリーム2	SLG	5,800円	11月

テクモ http://www.tecmo.co.jp/

PS2	UNiSON	ACT	未定	2000年夏
PS2	Kunai（仮）	ACT	未定	未定
DC	デッド オア アライブ2	ACT	6,800円	9月28日
GB	ソロモン	ACT	4,300円	9月29日

電脳映像製作所 http://www.osk.3web.ne.jp/~denn

NP	ニゲロンパ（仮）	RPG	3,800円	10月26日

トミー http://www.tomy.co.jp/top.htm

PS2	グラップラー刃牙－バキ最強列伝－（仮）	ACT	6,800円	9月
PS	ゾイド	SLG	5,800円	10月
PS	ガンホーブリゲイド	SLG	6,800円	2000年
GB	ゾイド邪神復活！～ジェノブレイカー編～	RPG	4,500円	8月4日
GB	ミメルベアのハッピーメールタウン	ADV	3980円	12月1日

トンキンハウス http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/

PS	ベストプライス Juggernaut～戦慄の扉	ADV	2,500円	8月3日
PS	ベストプライス 黄昏のオード	RPG	2,500円	8月3日

ナ

naxat

PS2	徹萬 免許皆伝（てつまん めんきょかいでん）（仮）	TAB	未定	未定
GB	ぼくのキャンプ場	SLG	3,980円	9月22日
GB	パズルデショーブヨ！ウータマちゃん	PUZ	3,800円	9月29日

ナムコ http://www.namco.co.jp/

PS2	motogp	RAC	未定	2000年秋
PS	リベログランデ2	SPT	5,800円	9月7日
PS	カムライ －神来－	RPG	未定	10月
PS	テイルズ オブ エターニア	RPG	未定	2000年

日本一ソフトウェア http://www.nippon1.co.jp/

PS	ロジック麻雀 創龍 四人打ち・三人打ち	TAB	1,500円	8月3日

日本システム

PS	人鳥流（じんちょ～る）	ACT	5,800円	2000年春
PS	パズルDEボーリング	PUZ	4,800円	2000年春

日本テレネット http://www.telenet.co.jp/

PS	HEIWA Parlor！PRO いなかっぺ大将スペシャル	SLG	5,200円	8月10日
PS	パーラー！プロ・コレクション	SLG	3,800円	9月
PS	パチンコ&パチスロ Parlor！PRO エクストラ ～CR・いなかっぺ大将A&パチスロ・ルパン三世～	SLG	5,200円	9月

任天堂 http://www.nintendo.co.jp/

N64	マリオストーリー	A・RPG	6,800円	8月11日
N64	赤と黒（仮）	ACT	6,800円	2000年
N64	MOTHER 3　豚王の最後	RPG	6,800円	2000年
N64	コンカーズクエスト（仮）	ACT	未定	未定
N64	スリッ駆ラジッ駆	RAC	5,800円	未定
N64	パネルでポン64	PZL	未定	未定
N64	ファイアーエムブレム64	S・RPG	未定	未定
GB	コロコロカービィ	ACT	4,500円	8月23日
GB	とっとこハム太郎（仮）	ETC	3,800円	9月8日
GB	ポケモンでパネポン	PZL	3,800円	9月21日
GB	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実～知恵の章～	A・RPG	未定	2000年
GB	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実～力の章～	A・RPG	3,800円	2000年
GB	ポケモンピクロス	PZL	未定	未定

ネクステック http://www.nintendo.co.jp

DC	Dark Eyes（仮称）	RPG	未定	2000年夏

ネットビレッジ http://www.netvillage.co.jp/

GB	クロスハンター戦士バージョン（仮）	RPG	未定	11月
GB	クロスハンタートレジャーハンターバージョン（仮）	RPG	未定	11月
GB	クロスハンターロボット使いバージョン（仮）	RPG	未定	11月

ノイジア

DC	ルーンキャスター	SLG	5,800円	8月24日

ハ

パイオニアLDC http://www.pldc.co.jp/

PS	逮捕しちゃうぞ（仮）	ADV	未定	2000年夏

Happy？

DC	www.サッカー～参加者募集～	SLG	5,800円	未定

GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（ゲームボーイカラーパック）	ADV	12,600円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（プレミアムパック）	ADV	6,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（ポケットサクラパック）	ADV	4,800円	7月28日
GB	ぞくぞくヒーローズ	RPG	5,980円	8月4日
GB	ダビスタ牧場（仮）	SLG	未定	未定

メディアワークス http://www.mediaworks.co.jp/

PS	悠久組曲 All Star Project	ADV	5,800円	8月24日
PS	ハッピィサルベージ	ADV	5,800円	8月
PS	Sister Princess（シスター・プリンセス）	ADV	未定	2001年今冬

ヤ

悠紀エンタープライズ http://www.yuki-web.co.jp/

PS2	GAME SELECT 5 和	TAB	5,800円	8月3日

ユークス http://www.yukes.co.jp/

PS	エキサイティングプロレス	ACT	5,800円	8月3日

ユービーアイ ソフト http://www.ubisoft.co.jp/

PS2	F1 Racing CHAMPIONSHIP	RAC	未定	2000年秋

ユニバース開発

PS	－災難家族－どつぼちゃん	TAB	4,800円	8月10日

ラ

リバーヒルソフト http://www.riverhillsoft.co.jp/

PS2	ワールド・ネバーランド3（仮）	SLG	未定	未定

レイアップ http://www.layup.co.jp/

GB	ゴン太のおきらく大冒険	ADV	3,980円	9月下旬

ロックウェルインターナショナル

PS	バトルシップヤマト	SHT	3,800円	2000年

ワ

童 http://www.warashi.co.jp/

PS2	ソウルサーフィン（仮）	ACT	未定	未定
DC	紫炎龍2（仮称）	SHT	未定	未定
DC	ダイナマイトロボ（仮称）	ACT	未定	未定
WS	麻雀王（仮）	TAB	未定	未定

発売メーカー・ブランド未定

DC	10SIX(テンシックス)	SLG	未定	未定
WS	トランプコレクション２ ボトムアップ的世界一周の旅	TAB	未定	未定

ファブコミュニケーションズ

PS	KENKIいっぱつ！ クレーンマスターになろう！	SLG	2,500円	8月3日
PS	KENKIいっぱつ！ ショベルマスターになろう！	SLG	2,500円	8月3日

フジコムワークトレーディング

DC	TOP OF THE FORMULA	SLG	未定	2000年

フジミック http://www.fujisankei-g.co.jp/fujimic/

PS2	爆流2（仮）	SPT	未定	未定
PS	爆流	SPT	5,800円	9月14日

プレ・ステージ

PS	蜃気楼回廊	ADV	5,800円	2000年

プロシードユニ

PS	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	5,800円	未定

プロデュース http://www.pro-net.co.jp/head.html

PS	パカパカパッションスペシャル	ETC	4,800円	9月7日

フロム・ソフトウェア http://www.fromsoftware.co.jp/

PS2	ARMORED CORE2	ACT	6,800円	8月3日
PS2	1／4（ワン・フォース）	RPG	未定	2000年冬

ベック

PS	どこでもハムスター2	ETC	未定	8月

ポニーキャニオン http://www.ponycanyon.co.jp/

PS	お水の花道	SLG	6,800円	8月
PS	BLACKJACK VS 松田純	TAB	4,800円	8月

ポノス http://www.ponos.co.jp/

PS	ディオラムス	TAB	5,800円	10月

HORI http://www.hori.ne.jp/

PS	ファイティングロッドセット	SPT	7,800円	8月3日
PS	パーティー＆パーティー（仮）	ETC	3,980円	9月
PS	わいわいトランプ対戦（仮）	TAB	6,500円	10月

マ

マーベラス エンターテイメント http://www.mmv.co.jp/

GB	ラブひなポケット	ADV	4,200円	8月4日

マイクロキャビン http://www.microcabin.co.jp/

PS	STREET BOARDERS2	ACT	3,980円	8月10日
GB	ソウルゲッター～放課後冒険RPG～	RPG	3,980円	8月4日
GB	マジカルチェイスGB～見習い魔法使い 賢者の谷へ～	SHT	3,480円	8月4日

マイクロネット http://www.micronetclub.co.jp/

DC	日本プロ麻雀連盟推薦 平成麻雀荘（通常版）	TAB	5,800円	9月29日
DC	日本プロ麻雀連盟推薦 平成麻雀荘（マイク同梱版）	TAB	6,800円	9月29日

毎日コミュニケーションズ http://www.mahou.co.jp/

PS2	最強 東大将棋3	TAB	未定	未定
PS2	東大将棋 四間飛車道場（仮）	TAB	未定	未定

マックスファイブ http://www.hoshigami.net/

PS	HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～	S･RPG	4,800円	2000年秋

魔法 http://www.mahou.co.jp/

PS2	マジカルスポーツ 2000甲子園	SPT	2,800円	8月中旬
PS2	マジカルスポーツ GoGoGolf	SPT	2,800円	9月下旬
PS2	マジカルスポーツ キラーバス2	SPT	未定	2001年春

メディアエンターテイメント http://www.media-e.co.jp/

PS	Best of the Best パチスロ帝王3～シーマスターX・イプシロンR・ワイワイパルサー2～	SLG	2,800円	8月10日
PS	Best of the Best パチスロ帝王4～おいちょカバX・マジカルポップス・レキオ30～	SLG	2,800円	8月10日
PS	パチスロ帝王W～アラベスクR・ホットロッドクイーン～	SLG	3,980円	8月10日
PS	パチスロ帝王～山佐Remix～	SLG	4,800円	8月31日

メディアファクトリー http://www.recruit.co.jp/MF/

PS	霊刻－池田貴族心霊研究所－	ADV	5,800円	9月上旬
DC	ALEX～Virus Composer～	SLG	未定	2000年秋
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！	ADV	4,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（アイリスパック）	ADV	5,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（カンナパック）	ADV	5,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（香蘭パック）	ADV	5,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（さくらパック）	ADV	5,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（すみれパック）	ADV	5,800円	7月28日
GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（マリアパック）	ADV	5,800円	7月28日



Cutie graphics ⑦

ポリゴン美少女ファンの福音ページ「キューティーグラフィックス」。新装刊にあわせて増量&ポスターも付けちゃいました！　さらに今回は「折り目なしポスター」を30名様にプレゼント。ほしい人は記事の感想などを書いてアンケートハガキに応募せよ。

Tina

日本の女子プロレスラーも高いところはレベル、相当高いですが、やはりアメリカ、迫力が違います。スリーサイズは上からB95・W60・H89……ウ〜ン、ゴージャス！「ティナさんに締め技かけられたい」願望を胸に秘めたゲーマーが増殖中なのもうなずけますね。ガバッ、キュッ……本誌記者も(臨床的に)昇天！　なんちて。

la blonde



Lei Fang

今回のポスターではレアな水着姿を披露してくれたレイファンさん。こちらのチャイナドレスもセクシーです。スリットがたまりませ〜ん。こんな姿で(パンツルックもいいけど)華麗な足技をキメられたら、二重の理由で失神しちゃいそうです。ところでB87·W55·H86という理想的なプロポーションは太極拳と杏仁豆腐のたまものですか？

en blanc



Kasumi

17歳で職業は「抜け忍」、好きな食べ物は「苺のミルフィーユ」——と、企画系アイドル顔負けのプロフィールを誇るかすみさんです。いつも戦術的に意味のない場面で「白浪(しらなみ)」や「時雨舞い(しぐれまい)」ばかり出してゴメンナサイ。だって見たいものは見たいんだもん(幼児退行)。これからも僕らの心をかき乱してくださいね。

en bleu

Ayane

16歳で「くの一」、好物は「マロン・グラッセ」——と、こちらもライバルのかすみさんに負けないインパクト属性をそなえたあやねさん。「闇の刺客」としての重い生をまっとうしつつ、趣味のエステをたしなむ余裕はいかにも現代っ子(おっさん表現)ですね。B93というオフェンシブなルックスは、まさにポリゴン美少女の尖兵。

en violet





Helena

世界一お上品なお国である、おフラ〜ンスで、オペラ(←誤用)歌手として活躍されているエレナさまでらっしゃいます。水着をお召しになってもエレガントな雰囲気はそのままでいらっしゃいますわね。赤を上品に着こなすことができるのも、やはり上流のなせる技でしょうか。おほほほほほほほほほ(慣れない言葉の使いすぎで著者臨界突破)。

en rouge

ゲームクリエイターの
矜持
LONG INTERVIEW 07

悪魔絵師とニヒリズムの関係

金子一馬
Kazuma Kaneko



1964年・東京下町生まれ。すし屋の看板息子として、お客さんと接するうち、大人の二面性に早くも気づき、哲学的かつ文学的に成長。オラオラな青春を送り、水商売からアニメーターへ、そしてアトラス入社とステップアップ。業界屈指のキャラクターデザイナー、アートディレクターとして名を馳せる。㈱アトラス 第一研究開発部アートディレクター。

写真＝大金 彰

ペルソナ2 罰



前作「ペルソナ2罪」で解き明かされることのなかった様々な謎の真相に迫る、シリーズ最新作。「罪」のヒロイン天野舞耶を主人公とするが、決して前作のサブストーリーというわけではなく、この「罰」単体で遊んでも十分楽しめるようになっている。もちろん金子氏デザインのキャラはたくさん登場する。

PS/アトラス/RPG
2000年6月29日発売/5800円

その風貌と、独特の画風から「悪魔絵師」と呼ばれ、キャラクターデザイナーを目指す子供達に圧倒的に支持される金子一馬氏。新作ゲームソフトのプロモーション時には、岡田耕始氏とコンビで露出することが多いが、今回は業界でも数少ない会社に所属する絵描きとしての矜持を語ってもらうため、単独で出てもらった。そこで語られたのは、絵描きの矜持というよりは……とにかく能書き抜きで読んでほしい。

■

――現在、アートディレクターという仕事にお就きになってますけど、もともと絵描き方面の仕事を志望されていたんですか？

「絵の仕事をしたいとは夢にも思っていなくて、何になりたいとかは本当になかったんですね。ミュージシャンとか、役者とか、そういう非現実的な夢はあったけど、なれるわけないじゃんってどこかで思ってましたし。僕は勉強が嫌いだったから大学に行く気はなかったので、できれば社会に出ようと思っていたんです。でも何をしようかと考えると、背広着てネクタイ締めて……ってカッコ悪いじゃないですか。高校卒業の頃って要するにチャラチャラしている時期なので、そういうのは絶対やりたくないことだったりして、じゃあ何かないかなと思っても高卒だし資格があるわけでもないし、コネもないし、友達も少なかったんで（笑）、仕方なく夜のお仕事とかをやって。ところがおネエチャンができて、話も進展してきたら、もう少しまともな仕事は…とか思うようになったんです。その時にかろうじて美術とか図工とかは点数が良かったので、絵かなと。とはいっても絵で食べるにも学校とか出ていないといけないし、すぐ採ってくれるところということでアニメーターになったんです。でもこれがつらかった（笑）」

――アニメーターをやってらっしゃったとは意外でしたけど、なにがつらかったんですか？

「そういうところには、アニメ好きがいっぱいいるじゃないですか。大嫌いなんですよ、そういうやつって（笑）。カッコ悪いし、話題もダサいし、一緒に歩くのもイヤ、みたいな。ただ、そういう中でもいろいろ考えている人もいたりして、そういう人たちに対して誤解してた部分もあったというのがわかって、勉強にもなりました」

――具体的にどんな作品に関わったんですか？

「自分で好きだったのは『トランスフォーマー』とか『G-ジョー』とかディズニー作品とかの向こうもの。実は日本で作ってたりするんですよ。あと日本のでは『あんみつ姫』『奇面組』、あと『ガンダム』もやっていました。とはいえ、シリーズまるごととかではなく、『これあがん

ねーよ、あそこに出しとけ!」みたいな、今だと韓国に出してしまうような感じの下請けだったので、いろいろやりましたよ。ま、そんなですから、家でも仕事しないと間に合わないんです。メカとかは関節が凝ってないと喜ばれないし、そんなのが取っ組み合いしている動画を1枚描いて150円とか。そこからマネジメント会社に差っぴかれるから半分くらいしかもらえないんです(笑)。でも、アニメに愛情はなかったから、死ぬほど枚数描けてしまう。愛情のあるやつは、女の子のキャラクターが口パクパクしている4枚の絵を、丸一日かけるんですよ。何度も描き直して『違うよ、これ』とかいいながら。バカじゃねえのとか思ったりして(笑)。僕はそんなの関係なかったですから、当時で月30〜40万円くらい稼いでたんですね」

——アニメーターで月収30万はすごいんじゃないですか?

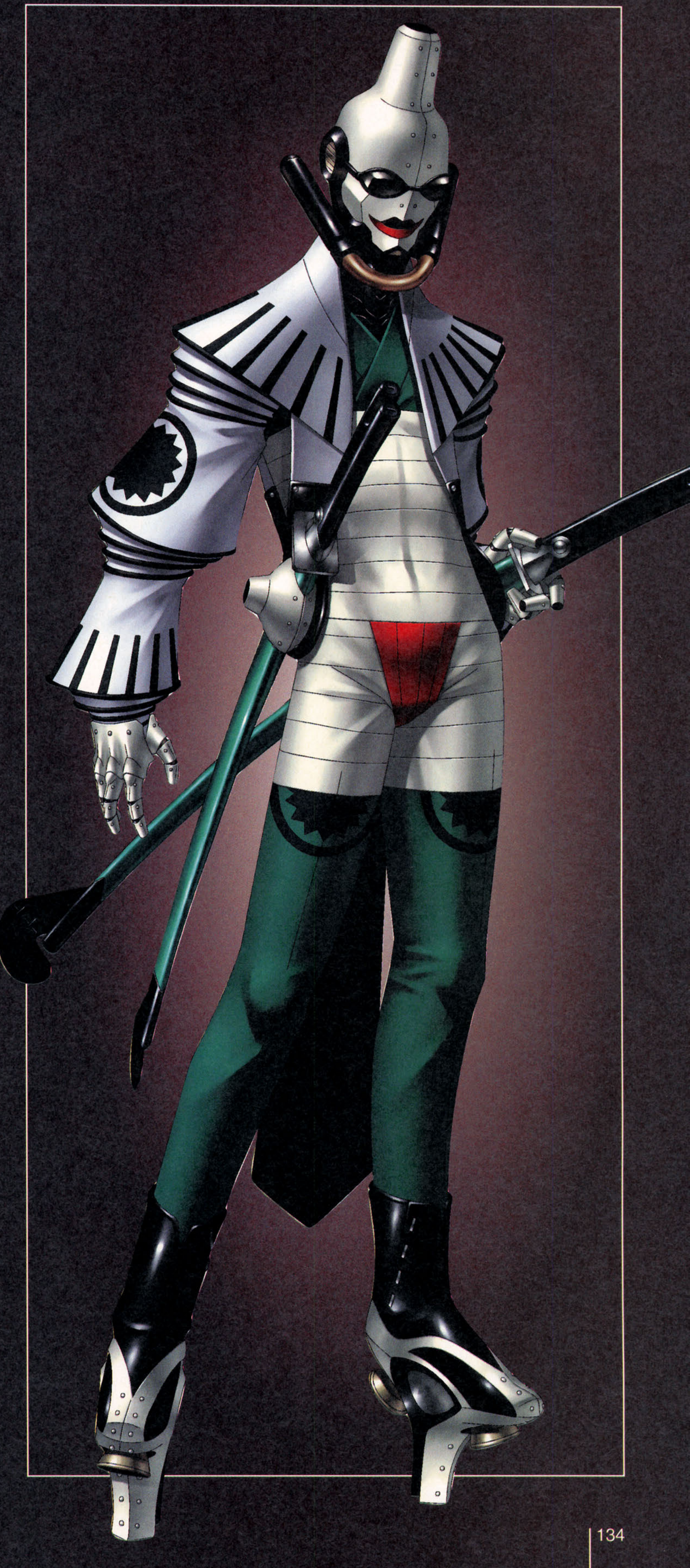
「常時ではないですよ。でも保証はないし、ある時期からゴールデンタイムでアニメがなくなってしまったんですよね。すると、末端としてはもう仕事はないわけです。で、そろそろ考えなきゃと思っていたら、ゲーム関係で絵の描ける人を募集してると聞いて、いこうかと。僕は偶然にもナムコの『女神転生』が好きで、しかもアニメ版のオープニングも描いていたんです。何が好きだったかというと、当時のゲームには神様とか悪魔とかいろいろ出てましたけど、ゼウスとかアポロンとか通り一遍のしかないんですね。僕はわけあって神様とか悪魔に詳しかったんですが、『女神転生』には、インドとか、バリやタイの神様も出てきたので、面白いな、なんか頭よさそうだなって思っていたんです。だけどアトラスが作ったというのを知らずにアトラスを受けたんですよね」

——アニメーターの時はある種稼ぐために愛着なく描いていたということですが、アトラスに入ってからはやはりその考え方は変わっていったわけですよね。

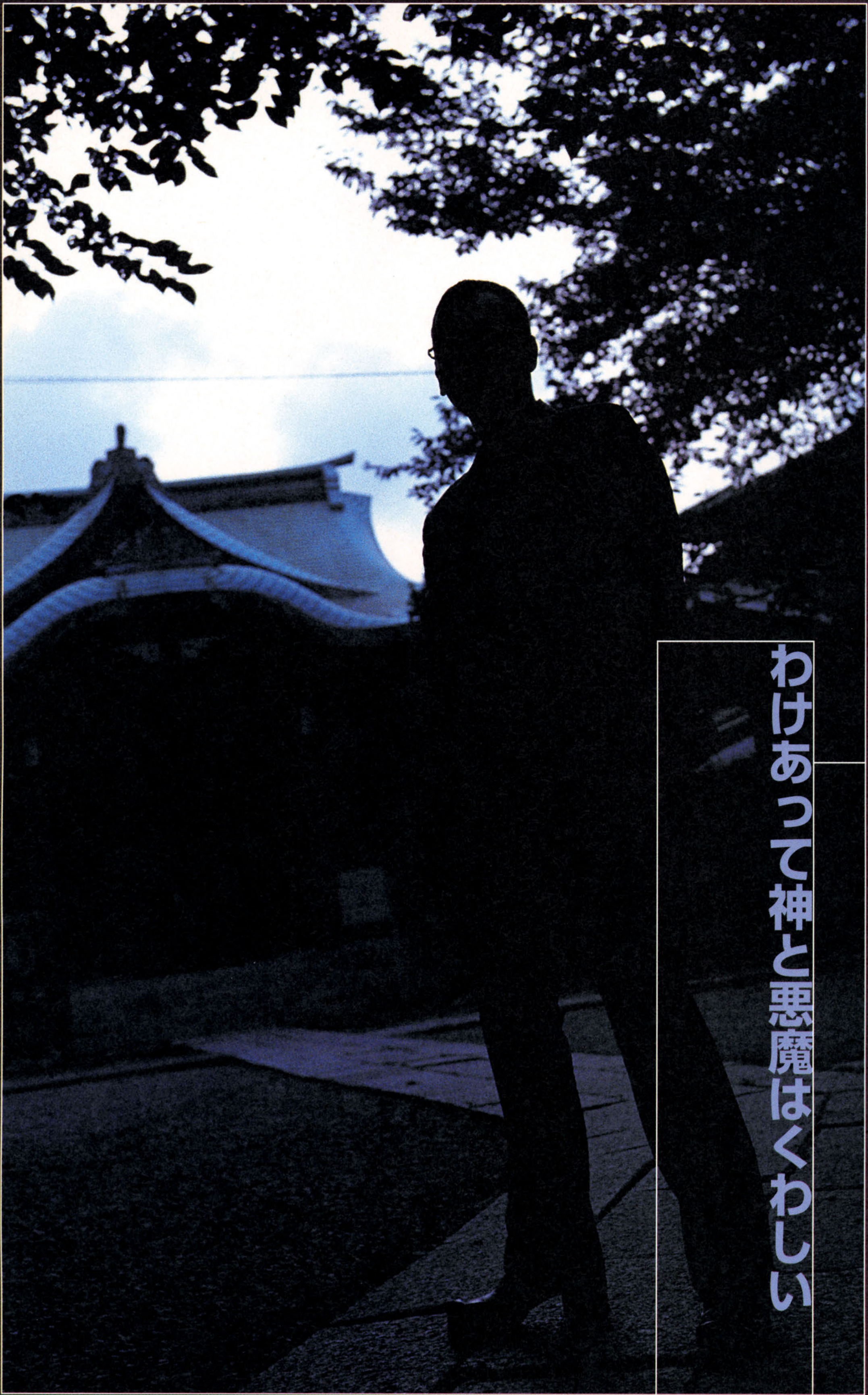
「そうですね。女神転生の2を作ろうという話が社内であがったときに、僕も好きでしたから、RPGなんだからもっとお話的な部分を強くするべきだとかいって。けっこう世の中に不満ばかりためていた時期ですから、そういうのをぶつけた内容にしたかったんですね。そういう話を考えるからやらせてよ、と。それが通ったときからずいぶん変わりましたね。設定画みたいなのもたくさんあったほうが、大作イメージがあっていいだろうとか考えても、とても描いている時間ないんで、マスターアップした後にバーッと描いていました。当時はけっしてうまくはないんですけど、幼稚っぽいスタンスのゲームが多かったのに対して、『あ、これはカッコイイね』といわれるようなものを提示したかったので、それはうまく表現できたなと感じています」

——わけあって神様に詳しいとおっしゃいましたけど、その〝わけ〟ってなんですか?

「小学生の時に親父が読んでいたら『お母さん、なんで僕を産んだんですか?』という本があったんです。今考えるとなんでそんなの読んでるんだろう、気持ちワルッとか思うんですけど、当時はそれがやたら気になって、読みはしなかったけど、なんで俺は産まれたんだろうとか、けっこう哲学チックなガキになっていったんです。なんで地球ってあるんだろう、とか、お化けってなんだろうとか。そういうのに興味が出て、そんなことばっかり調べるようになった。で、高校生くらいの時に仙人になりたいと思っ



て（笑）、修行しようと思ったんですけど、まず性欲を我慢しないさいといわれた瞬間やめた（笑）。いやー、中国の仙人はすごいらしいですよ。空を飛べるらしいんですけど、日清戦争の時、日本軍が中国のほうにガーッて攻め入ったら、1人で飛んできて、舌をブワーって伸ばして日本軍を撃退したらしいんですよ（笑）。そりゃ『飛びてー!!』となりますよね。でもまずは、清めることから始めましょうですから。こういうのって今、へんなところでリンクしてるんです。科学的なところとか。プラズマは知ってますか？ 人間の体も電気を帯びていて、体内で清めることで一種プラズマみたいなものを作ることができる。それが〝気〟なのではないかという説。仙道の修行も、そのプラズマというか〝気〟を抜くことができないと焼け死んでしまうらしいんです。人体の自然発火というのがあるじゃないですか。あれも…（長いので略）…そういう話ってつながるんですよね。インチキくさい話とか、オカルトとか神話って。科学的にも考えることができるし、面白さがあるんです」



わけあって神と悪魔はくわしい

■

――アートディレクターというと、具体的に仕事をどこまで見られるのですか？

「今だと、同時期に作る作品がたくさんあるので、全体を通して見るというよりは、たとえばこんなお話な

のでこういう雰囲気でいこうという指示を与える感じに変わってきています。ペルソナくらいまでですかね、シナリオから具体的に考えて、アイディアとか、自分で考えたことをガンガン盛り込んでいたのは。今はもう作品が多岐に渡ってしまっているので、こういう雰囲気でやりなさいよと指示しているような状況です」

——とすると、アートディレクション部みたいな部署があって、部下を監督するといったような仕事もあるわけですか？

「将来的にはそういうふうにしていきたいとは思っていますが、まだそのような名前にはなっていません。だから、実作業上のラインの中に入っている何人かの人間に指示を出しているというような形ですね」

——クリエイターとか絵描きさんって、すごく個人の才能に依存する部分が大きくて、まわりのスタッフに継承できるものではないと思うんですが、組織に所属するクリエイターとして、そういった部分はどうされているんですか？

「難しいところですよね。自分のセンスとか技術とか、蓄積されたものって僕は伝えていいものだと思うんですけど、いざというときはそこが自分の作家性を守る部分だったり、伝えたくないものでもあったりするんです。その攻めぎあいだなと思いますね。あとは下にいる人間が、自分と同じことをしたいのかなと考えると、自分ならいやだろうなと思うので、個人個人のいい部分を発揮させてあげなきゃと思うこともある。そんなことを考えると、いつもイライラし始めますね。本当は違うんだよ、と話して同じ空気とか感覚をもってやりたいんですけど、そうならない場合もあるし、そこまで時間を割けないですから。やりはじめたらディレクションのみで、自分のクリエイティブな時間がなくなってしまうんです」

——いち個人として、こんなの描いてみたいなとか、欲求のようなものは出てくるものですよね。

「すごくありますけど、持続しないんですよね（笑）。やっぱりネタのストックをある程度のところでしっかり持っていないと、そういったフレッシュな感覚を維持することができなくなってしまいます。だから、仕事以外で描きためている作品というものはないんです。仕事以外で描きたくないんですよ。できればゴロゴロしていたい。テレビ観たりとか、できれば仕事もしたくない（笑）。

——金子さんが考える〝カッコよさ〟というのはどんなものですか？

「なんでしょうね。かっこいいという感覚自体、人それぞれでしょう。僕としては最終的にはニヒリズムなのかなという気はするので、自己満足的なものかなという感じはします。人に対してそれを押しつけるのではなく、共感してもらえればいいと思うんです。ただし、自己満足しても、アピール度がなければいけないと思います。たとえばクラスの中で、勉強ができてスポーツも万能という子はもちろん人気があるんだけど、なんか休み時間に1人で外を眺めているやつって気になるじゃないですか。そういうほうが僕はいいなと思うんですね。そういうやつになりたいと。そういうゲームを作りたいと。スポーツができても絶対にチン○出さないやつより、外を眺めていて密かに俺はチン○出してるんだぞ、でも誰も気づかないだろう…ドキドキ、みたいな（笑）。それに気づいたり、共感できる人って多いと思うんですけど」

——チン○出したいかといわれれば違うけど、そういう生き方もいいよね、とは思いますけど。





野望とか将来とか語るべきではない

「まあ勇気はありますよね。受身だけど主張も多い、という感じかな。自分もいいたいことをすべていえるような子供ではなかったですから、そういう人たちに共感してほしいし、勇気を出してほしい。自分がどうして克服できたかというところをキャラクターで表現したいと。親とか友達というのは一切信用できないんですよ。打算的でルールどおりのことしかいわない。でもマンガの主人公は、いいことはいい、悪いことは悪い、ですから、もうがんばるしかないんですよね。そういうのは見ていて励まされる。手塚治虫とかね。だから僕もそれに値するような作品を次の世代に対して作っていきたいなと思っているんです」

――金子さん自身将来像をどう描いていますか？

「とりあえず、ヴァンパイアになって死なないっていうのが理想なんですけど（笑）。えっとリアルには考えてないですね。今後もダラダラとその時その時でやりたいこととか、面白いことに自分なりにアプローチすると。でも絵を描いたり、デザインしたりというのは続けていたいですね。どんどんいろんなアイデアが浮かんできますから。きっかけがあれば幅を広げていきたいとか思いますけど、中途ハンパにはやりたくないですから、正直将来的なことはあまり考えてないんですよね」

（7月6日新宿区アトラスにて収録）


「わたしは…あなたのものよ」
「わたしを、エレンと呼んでくれる、あなただけの……」

ファントム

―コンマ1秒下の純愛

Phantom ファントム
PHANTOM OF INFERNO

**生と死を分かつものは何か。
愛情と憎悪は何故生まれるのか。
かつてないスケールとボリュームで産み落とされた処女作が、ディープなユーザーを虜にする。
君は“乾いた風”を感じたことがあるか？
抱き合っても“癒せぬ痛み”を知っているか？
0.1秒下のエクスタシーが、君の魂を撃ち抜く。**

ハードボイルドADVの傑作

ブランドの乱立により、粗製乱造気味のアダルトゲーム市場において、目の肥えたユーザーに絶賛されているソフトがある。そのタイトルは、「ファントム～PHANTOM OF INFERNO～」。今年の2月末に発売されたハードボイルドなアドベンチャーノベルだ。学園を舞台とした甘口の恋愛物語が、いまだ幅を効かせる中にあって、生と死の狭間に生きるヒットマンと悲劇のヒロインの辛口の純愛ストーリーは、明らかに異彩を放っている。プレイしてみると、これが非常に面白い。饒舌なテキストと、圧倒的な点数を誇る背景作画が、見るものに鮮烈なイメージを植え付ける。派手なドンパチが絡んだスリリングなストーリーは、分岐の少なさと相まってスピーディな展開で進み、読むものをグイグイ引き込んで飽きさせない。銃器と殺し合いがメインかと思えば、美しいヒロインたちの痛々しいくらいの生きざまが、プレイヤーの心に深い感銘をあたえる…。これぞまさに、大人のためのエンターテインメントだ。

　そんな本作を制作したのは、新進の「ニトロプラス」というブランド。しかも驚いたことに、「ファントム」がデビュー作だというのだ……。大手メーカーが安定経営と人材難のために硬直化して、Windowsへの無難なリニューアルや手堅い続編へとシフトしていく中、新ジャンルを開拓するという行為はまさにバクチ以外の何物でもない。そんなチャレンジャーな彼らは、どこからやって来て、どこへ行こうというのか。それは次ページ以降の記事を参照してもらうとして、ここでは冒頭のストーリーを少しだけ紹介することにしよう。

　主人公はアメリカ西海岸で、とある事件に巻き込まれ、犯罪組織「インフェルノ」に捕らわれ記憶を消されてしまう。そこで出会った「ファントム」と呼ばれる謎の美少女の元で、彼はさまざまな暗殺術の指導を受ける。生き延びるために腕を磨き、やがて組織最高のヒットマンとなった彼に、悲しい別れと因縁の対決が待ち受けているのだった……。

　かつてない感動の嵐が待ち受ける「ファントム」。これをプレイせずに放っておく手はない。見かけたら、即“狩る”ことをオススメする。

Character

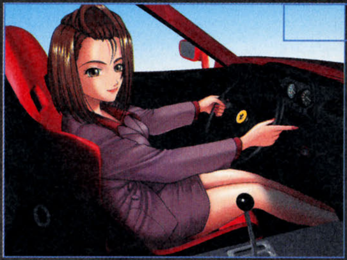
鉛の銃弾を通してしか想いを伝えられないヒロインたち

ノベルタイプのアドベンチャーである本作は、途中の選択肢の選び方により、合計9つのエンディングを楽しむことができる。登場する4人のヒロインはそれぞれに個性的で、「静」と「動」、「妖艶」と「可憐」とおのおの対局的な設定となっている。主人公が向かい合うことになる、彼女たちの“想い”とはいったいどのようなものなのだろうか……。



アイン(エレン)

犯罪組織「インフェルノ」から「ファントム」と呼ばれる謎の少女。主人公と同じように、組織に入る前の記憶がない。あらゆる感情を抑制し、師であるサイスマスターの忠実なしもべとして次々と暗殺命令を実行していく。彼女は人間としての心を失ってしまったのか。



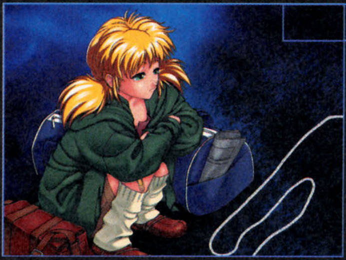
クロウディア

本名はクロウディア・マッキェネン。若くして犯罪組織の、幹部にまで登りつめた美しき雌豹。組織によって、暗殺者としての生き方を強いられている主人公に同情しつつも、何やら秘密裏にある計画を実行に移し始める。彼女は本当に、主人公の味方なのだろうか。



美緒

本名は藤枝美緒、第3章の日本編から登場。東京郊外のミッション系スクールに通う女学生だ。美緒の持つ隠された出生は、彼女自身を主人公とインフェルノの非情な戦いへと巻き込んでいく。何の力も持たない彼女が、凶悪な暴力に対して取った行動とは……。



キャル

本名はキャル・ディヴェンス。第2章で主人公が出会う家出少女だ。組織の陰謀に巻き込まれて、天涯孤独となってしまった幼いキャルを、主人公は弟子を取るという形で手元に置くことにする。次第に主人公に心を開いていく彼女だったが、2人に残酷な運命が訪れる。



実写加工の車窓風景と３Ｄ車内の描写の融合によって、緊迫感のある画面が生まれる。



入念に描かれた３Ｄの背景と、簡略化されたキャラクターとの相性はかなり良好。

Art

3D美術を惜しみなく投入

ポリゴンムービーのアダルトゲームも珍しくはない昨今だが、やはり大半はアニメ調のキャラクター＆ドット打ちされた背景CGが主役。しかしツールや彩色技術の普及によって、ソフトハウス独自のカラーを打ち出す事はかなり困難な状況になってきている。そんな中にあって、本作の背景はキャラクター以上にオリジナリティが感じられる。舞台設定が普段目にするものでないだけに、これはある意味大正解だった。銃の持つ冷たい輝きも、荒廃したスラムの雰囲気も、想像に頼らず目で認識することができるからだ。

アダルトゲームの可能性



**マーケティング主導の下では、決して生まれなかったであろう本作。
バイオレンスとエロティシズムの融合は、
混迷の時代の新たな指標となり得るのか……。
ネオロマネスクな「ファントム」の面白さの秘密を探る。**（文/篠田聡）

大人のエンターテインメント

極限状態に直面した時にこそ、その人間の真価が判明する……。

現状の筆者には、まことに身の詰まされる言葉ですが、このことがプレイ後に真っ先に浮かびました。

それはさておき、本作は「生と死」という極めてオーソドックスなテーマがモチーフになっています。もっと突っ込んでストーリーを見てみると、どこかでお目にかかったような要素がいくつか見受けられます。

●主人公が特殊な能力を身につけ、同等の能力者と命のやり取りをする。

●心が通じ合ったはずのヒロインに、殺されるエンディングがある。

●ヒロインの数は4人。

ここまで書けばノベル好きの方ならピンと来ますね。そうですリーフのビジュアルノベルの名作「痕」です。「痕」については、プロデューサーのでじたろう氏をはじめ、スタッフの全員がプレイして、面白いね、こんなソフトがあったのか、と話し合ったとのことですので、本作にも少なからず影響をあたえていると思われます。そんなところをチェックしてみるのも、面白いかも。

全3章から構成された本作のストーリーを読破するには、5～6時間ほどのプレイ時間を要します。それを一気に読ませてしまうテキストの力量は見事なものです。シナリオの魅力が、本作の最大の魅力だと言っても間違いではないでしょう。エッチシーンへの流れも、実にスムーズで違和感がありません。ただし、本作は純愛ものですから、オカズ至上主義のプレイヤーには、若干物足りないかもしれませんが。

ほかに特筆すべき要素としては、「破壊衝動とその解放」と「葛藤する主人公」があげられます。優れたノベルほど、プレイヤーと主人公の「シンクロ率」が高いものです。そのための仕掛けも、本作ではしっかり用意されています。誰かを幸せにするためには、誰かを殺さなければならないとしたら、また自分が死ぬことも許されないとしたら……。こんな究極の難題が、主人公に襲いかかるのです。プレイヤーは主人公とともに悩み、そして銃撃戦ではほか



ヘリの追撃に正面突破を敢行する、主人公たち。息詰まるシーンの演出は一級品だ。

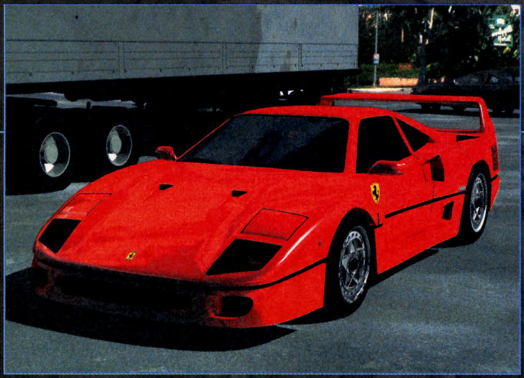


ノベルゲームでありながら、まるでリアルタイムのアクションのような緊張感が味わえる。

Story

映画的手法を意欲的に取り込む

二丁拳銃や教会というと、映画「フェイス／オフ」などの監督で知られるジョン・ウーの作品を思い起こすが、本作ではそのような映画的手法が随所に取り込まれている。カッコ良い決めゼリフを多用する登場人物たちもそうだが、脇を支えるサブキャラクターたちも実にいい味を出している。日常を淡々と描く邦画的なゲームも悪くないが、日頃のフラストレーションを晴らしてくれる洋画的なゲームの登場は嬉しい限りだ。





銃器だけでも30丁。ご覧のようにスーパーカーのＦ40も、実写と見まごうばかりだ。この他に背景として作成された３Ｄ美術を加えると、信じられないほどの手間と工数がかけられている。キャラ先行のゲームが横行する中、これだけ大道具・小道具に気合いが入ったゲームは珍しい。



リアルさの追求だけでなく、広がりのある空間の現出が３Ｄ美術の最大の功績だろう。

ファントムが見せてくれる

中央は、第３章で登場する３人目のファントム「ドライ」。二丁拳銃と白磁の肢体とのミスマッチな組み合わせに、強烈なエロティシズムを感じるのは筆者だけではあるまい。



では得られないカタルシスを得ることでしょう。プレイした人間が、自分も含めてシンパに回ってしまう要因は、こんなところにあるのではないでしょうか。

　このように「大人の鑑賞に耐える」アダルトゲームが、異業種ともいえるメーカーの参入によってもたらされたことに、軽い衝撃を受けました。聞くと子供向けのソフトウェアやグッズの開発を行ってきたとのこと。なるほど、限られた顧客の心をつかむことにかけては、プロフェッショナルだったわけです。そこにこそ、アダルトゲーム業界の持つ、真のポテンシャルがあるのかもしれません。

　登場するキャラクターたちのセリフ回しには、始終しびれっぱなしでした。扉絵のセリフは、パートナーであるアインのものですが、組織の刺客であるドライにもこんなセリフがあります。

「この人は、あたしのもんだ。神様も、悪魔も、知ったこっちゃない。玲二の命も、あたしの命も……誰にも渡してやるもんか」

なんて激しい愛情表現なんでしょうか、かつてこんなにワイルドで美しいヒロインが存在したでしょうか。悪女であるクロウディアや、純真な美緒も十分に魅力的ですが、本作はアインとドライと主人公の絡みが一番の見どころでしょう。また脇役である黒人女性リズィや、日本人ヤクザの志賀の生きざまは、ヒロインの存在を食いかねないほどに光っていたことを付け加えておきます。

　ノベルということで、声優萌えの方には、やはりボイス抜きな点には不満が残るでしょうが、筆者はアインの声は、当然ながら綾波な方に変換してプレイしておりました。アインの、もといエレンのエンディングの微笑みは、一度見たら忘れられないベストショットだと思います。

　できればニトロプラスには、この体制のままで、今後とも寡作な作品作りを続けて欲しいと、勝手ながら思います。作り手とユーザーの幸せな関係が持続できるとしたら、それは今後ともアダルトゲーム市場だけなんではないでしょうか。次回作のゴシックホラー？ものを、期待して待つことにしましょう。

Gimmick

―銃器への徹底したこだわり

ハンドガンやライフルなど登場する銃器は、なんと３０丁にも及び、それらのほとんどが３Ｄによって作成され、銃選択画面や実際のイベント画面に取り込まれている。射撃音や残響音など、微細な部分まで徹底して作り込まれているのは、まさに執念というほかはない。オマケ要素として、銃の一覧モードが用意されているのも本作らしい部分だ。クリア後もＣＧモードと同様に、全ての銃を集めるといったお楽しみがある。

設定画面



システムメニューの画面も、ターゲットを射撃するといった凝ったものになっている。

銃選択画面



選んだ銃による物語の大きな変化はないが、マニアックな銃を所持できるのは嬉しい。



て7人は荒野に新天地を見る



1 でじたろう
プロデューサー

元々パソコンのソフトウェア開発やおもちゃのデザインをしていたのですが、アダルトゲームについては、予備知識がなかったのでいろいろと苦労しました。そんな我々ですが、アダルトゲームは単なるエッチゲームとは捕らえていないんです。アダルトゲームは、「大人が楽しめる制約の少ないソフトウェア」だと思っています。その業界で、自分たちの好きなものを作ってみようとして参入したんですよ。決して大ヒットとはならないだろう、でも10万人ぐらいいるといわれる市場の、1割ぐらいの人が「これって面白いよ」って言ってくれるんじゃないかと思って、作ったのがファントムなんです。あとからわかったんですけど、社内のスタッフだけでまかない、ほとんど外注を使わなかったのって、珍しいみたいですね。これを指して虚淵は、「うちの会社はホワイトベースみたいなもん」だと言ってます(笑)。

ニトロプラス代表。出版編集業を経て、ソフトウェア会社を興す。ジョイまっくす氏が参加するまでは、営業・広報も兼任していた。なんとgM読者でもあったとか。いつもありがとうございます。



2 虚淵 玄
企画・監督・シナリオ

実用本位というか、いわゆるオカズ系のソフトを作るのではなしに、ストーリー重視の恋愛ものだったら、恋愛描写からエロまでもっていくという形だったら、ノベルゲームで実現できるんじゃないかという勝算はありました。要するに恋愛がテーマで、面白いストーリーを作ればいいわけですよね。ただ、どのくらい作り込めばOKなのかわからなかったものですから、手を抜かずに書いていたらこんなに長くなりました。次回作では、能率良く作りたいですね。

うろぶち・げんと読む。原稿用紙で1300枚に及ぶ長大なシナリオを、たった一人で書き上げた。次回作でも、企画・シナリオを担当。



3 矢野口 君
キャラデザイン・原画

いつの間にかファントムの原画担当になっていたんです。グラフィックの仕事にはずっと関わってたんですけど、原画は初めてだったので苦労しました。銃の持ち方でも、マニアックな注文が多いので、じゃあポーズ取ってって頼んで。服の上からじゃ筋肉の盛り上がり具合とかが良くわからないから、じゃあ脱いで(笑)って、という感じでした。

紅一点の女性スタッフ。子供向けのソフトウェアから一転して、アダルトゲームの原画を担当することに。今回の扉絵も彼女による描き下ろし。ちなみに、この原画を描くにあたって矢野口氏の注文に応じて裸に剥かれていたのは虚淵玄氏。氏曰く、「もうお婿にいけない」(笑)。



4 ファントムモエラ
美術デザイン

アダルトゲーム作りを言い出した者が、アダルトゲームは背景で決まるってことを言ってたんで、それを鵜呑みにしたらとんでもないことになっちゃいました。主人公の部屋だけで、10数枚もあるゲームって、うちぐらいじゃないですか(笑)。また銃に関しては、マニアの方の要求度が高いのでかなり修正しました。ホームページに上げると、ここが違うとかガンガンくるんですよね。

3Dモデルのライティングと CG合成を担当。初期には3Dモデリングも作成。サバイバルナイフは彼の作。



5 なまにくATK
彩色

アダルトゲームのCGに関しては、やはり初めてなんで色々大変でした。彩色に関しては、色指定や影指定がおまかせに近いものだったので、仕上げてからのリテイクに結構悩まされましたね。

グラフィックチームのチーフ。グラフィックスタッフはほかにも数名スタッフロールに名を連ねている。



6 Mr. M
3Dグラフィック

面接にパイソンとF40のモデリングを持って来たら、即採用となってしまいました。ファントムだけでも大変なのに、ほかの3D関係も振られたりしたので、今回はマジで死ぬかと思いました(笑)。

銃や車、建物など、ほとんどの3Dモデリング作成を担当。1枚しかない写真から、モデリングを作る特殊な才能を持っているらしい。



7 ジョイまっくす
広報

ゲームがほぼ完成してからの参加となったので、ファントムでは満足な広報活動ができず歯がゆい思いをしました。次回作「ヴェドゴニア」では、バリバリPR活動していきますんで、ぜひ応援してください。

ニトロプラスの広報として、日々奮闘中。毎回気合いの入ったコスプレとポーズで、読者に強烈にアピール。

ただ信じて走り抜けた、そし

Present

ファントム体験版プレゼント

発売前に店頭などで無償配布された体験版は、本編とはちょっと違った部分もあるって知ってた？　現状では入手困難な貴重な体験版CD－ROMを、20名の方にプレゼントしよう。希望者は、アンケート葉書のフリー回答欄に「ファントム体験版希望」と明記して、ニトロプラスへのメッセージも添えて送って欲しい。



Download

描き下ろしCGをダウンロードできる！

ニトロプラスさんのご厚意により、連動企画が実現！　今回、原画：矢野口君、背景：ファントムモエラ　彩色：なまにくATK　3DCG：Mr. Mといったグラフィックチームの主だったみなさまのご協力で実現した描き下ろしの扉絵。このCGイラストを、ニトロプラスのホームページ(URLは下記参照)からダウンロードできるのだ。その際、右のパスワードが必要なので、お忘れなく。



ニトロプラスHP／http//:www.nitroplus.net

パスワード「あたしを女にしたのはあいつだよ」

PRESENT For READERS
読者プレゼント



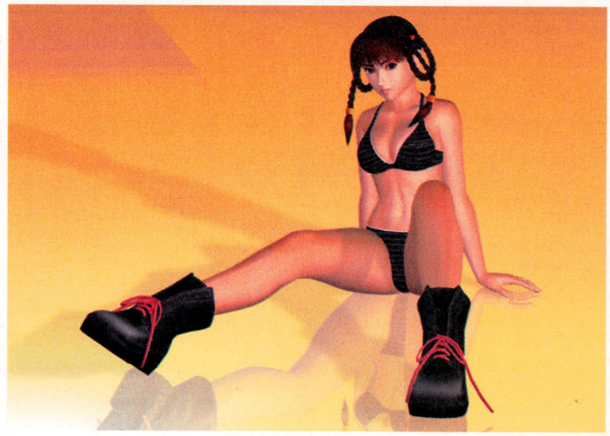
5名

1 プレイステーション2

2 デッドオアアライブ2付録ポスター折目なしバージョン

30名

付録ポスターを折り目をつけずに箱に封入して送付します。たぶんこの世に30枚だけです。限定品です。





5名

3 PS one



5名

4 ドリームアイ

5名



5 ゲームボーイCOLOR

gM06号当選者発表

●PS2 200台プレゼントはすでに弊社ザ・プレイステーションで発表され、発送済みですので割愛させていただきます。

①千葉県・高嶋信幸/神奈川県・須田利春/静岡県・前田豊/山口県・小湊誠一/福岡県・谷津田正毅

②福島県・大木信康/埼玉県・野口和也/東京都・豊島仁/愛知県・須藤欣司/大阪府・大野史子

③北海道・佐藤健司/新潟県・橋本哲哉/東京都・小川光一/東京都・上本達矢/神奈川県・水野剛

【応募方法】本誌添付のアンケートハガキに、アンケートの回答、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、希望の商品番号と商品名を記入して応募ください。記入が不十分なものは無効となります。〆きりは9月9日(当日消印有効)です。発表は本誌NO.8誌上で行います。※発表から2カ月後も未着の場合は、編集部までご連絡ください。また、商品は入手状況によって発送が送れることかありますので、あらかじめご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

gM BACK NUMBER

いま読んでも面白い、ジーエムのバックナンバーです。NO.05とNO.06を除き、SOLD OUTとなっています。お求めの際は、弊社販売営業部(03-5549-1200)へお電話で在庫を確認の上、注文ください。



01 ■特集/ドリームキャスト/バイオハザード■ロングインタビュー/宮本茂■R4インタビュー/マジカルカナン/私家版'98ベストゲーム

02 ■特集/ファイナルファンタジー/潰れる会社、生き残る会社■ロングインタビュー/神直利■戦国TURB/軍平のたまご/車ゲーム

03 ■特集/ゲームキャラビジネス/セガサターン/ゲーム開発理想郷■ロングインタビュー/塚田正晃■サイレントヒル/業界本

04 ■特集/アダルトゲーム/逆襲のセガ■ロングインタビュー/佐伯雅司■トマランナー/エースコンバット/カルドセプト/せがれいじり

05 ■特集/任天堂■ロングインタビュー/中村光一■PS2/アーケード/フロントミッション/アボガドパワーズ/ゲームとオペラ

06 ■特集/ブラボーPS2■ロングインタビュー/マーク・サーニー■ギレンの野望/プロダクトブランド/バイオハザード/I've/シーマン

gM WIRE

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/gm/

7月28日より、ジーエムとみなさんをインターネットで結ぶホームページ「gM WIRE」がスタートします。次号「ジーエム」本誌の発売日情報も、そちらに掲載されますので、ぜひアクセスを！


格闘の究極形態。
GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
ギルティギア ゼクス
※画面は開発中のものです。特に表記がないものはNAOMI版の写真です。
©SAMMY 2000/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS
ゲームセンターに近日登場予定
総合エンタテインメント企業　サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
販売代理 株式会社サミー・アミューズメントサービス
本社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋3-23-13 TEL:03-5956-7835 FAX:03-5956-7836
名古屋営業所 〒464-0075 愛知県名古屋市千種区内山3-9-24 大都ビル TEL:052-744-3350 FAX:052-744-3354
大阪営業所 〒556-0016 大阪府大阪市浪速区元町2-6-5 TEL:06-6634-3192 FAX:06-6634-3193
サミーホームページ http://www.sammy.co.jp/
遊びにアクティブ、インタラクティブ
Sammy
NAOMI™

M ジーエム NO. 07
平成12年8月28日発行　発行人●稲葉俊夫　編集人●前田 徹　発行●ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話:03-5549-1200(販売)03-5549-1168(編集部)



9784797312720
1929476009333
雑誌65815-33

ISBN4-7973-1272-6 C9476 ¥933E 定価 本体933円+税